

... ..



SOFTWARE PROFESSIONAL

TALLER DE HARDWARE

DATE

PINBALL MAGIC



SUMARIO

4. NOTICIAS.

Toda la actualidad de este mes.

8. ENCUESTA LECTORES.

10. EMPRESAS.

Delta Software.

14. EL PROGRAMADOR.

Javier Brea.

16. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT (PARTE III).

Rafael de la Fuente.

18. SOFTWARE PROFESIONAL.

Las mejores aplicaciones para CPC y Spectrum.

24. SOFTWARE CPC.

Lector de subcarcasas.

26. BAZAR.

Los mejores productos de informática.

30. SOFTWARE SPECTRUM.

Editor de caracteres.

34. JUEGOS. West Front, Sidewar, Zampabolas, Obstinados II, Superdetective en Hollywood, Mortaleto y Filasón II y Fictionary.

34. JUEGOS. West Front, Sidewar, Zampabolas, Obstinados II, Superdetective en Hollywood, Mortaleto y Filasón II y Fictionary.

44. BIG CHIPO HISTORY.

Historia de un robot aventurero.

46. CREADORES DE AVENTURAS (Parte II y última). Cómo se crea un plotter.

48. TALLER DE HARDWARE.

Proyecto EDEKONA.

Editorial

Uno de los aspectos que más interés levanta en todos los usuarios de los Amstrad CPC y Spectrum son los programas de aplicaciones: procesadores de texto, programas de edición, software dedicado al diseño gráfico, estadístico y un largo etcétera que abarca una amplia lista de todo tipo de utilidades.

Es por ello precisamente por lo que tenemos querido dedicarnos especial interés sobre programas de aplicación. A nosotros nos interesan los programas que nos enseñen a aprender y precisamente eso es lo que hemos hecho: diseñar, que la gente pueda aprender y saber por qué el ordenador que tiene en casa. Respecto a los juegos seguimos como siempre, incluyendo los más atractivos videojuegos y arcade, porque ellos son el alma del ordenador como nos han enseñado primero, aunque en este caso como un complemento que podemos usar los minutos de ocio, reduciendo a una pantalla de juegos a los minutos como una especie de ocio alternativo. Hasta el próximo número.

52. POKES, TRUCOS Y CARGADERES. Acaba los juegos más difíciles.

56. CORREO.



58. DICCIONARIO DE INFORMÁTICA.

59. LA PAGINA DEL LECTOR.

62. C.V.C.

64. OFERTAS.

Director: José Antonio Soto. Director Técnico: Julio Miguel Pastor. Redactor Jefe: Luis Jorge García. Redacción: Federico Rubio, Manuel Salazar. Diseño, Maquetación y Arte: Roberto. Juan M. Calvo. Carlos del Castillo. Fotografía: Sergio. Fotografía: José del Canto. Colaboradores: Enrique Sánchez, Andrés Soriano, Ben Giffers. Publicación: Mercedes Álvarez. Dirección: Amador Sánchez. Cod. Amador. 110. Local 8 postal. 28040 Madrid. Publicación: Gif. S.L. Impresión: Lame. Impresión: Lame. M-3423 1228. En una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación con licencia Amador España. S.A. Coordinación General: Julio Miguel Pastor. Redacción: José A. Roy. Redacción de Redacción: Amador San Pedro. Dirección, Redacción Publicitaria y Administración: Amador. 110. Local 8 postal. Impresión: Amador España. Impresión: 110. Local 8 postal. Impresión: 110. Local 8 postal. Impresión: 110. Local 8 postal. El Editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.



Un fichaje estrella: Alf

Uno de los personajes más simpáticos y simpáticos de la televisión es, indudablemente, ese extraterrestre protagonista al que le gusta cantar e imaginar las más increíbles historias. Ahora Dick Sullivan, la más joven productora del software en nuestro país, se ha hecho con los derechos para llevar el popo en todo tiempo y en cualquier país. ¿Alf, siendo lo que puede ser uno de los personajes más importantes del año.

El juego estará dividido en tres partes totalmente diferentes. La primera se trata de una simple introducción, una especie de interludio donde podremos ver cómo comienza la historia: una

nave con del espacio vola la tierra y un extraterrestre se hace apacible... la segunda es una videoaventura y la tercera y última un divertido arcade. ¿A qué con el juego se repite? una mascota (Alfred) de Alf.

Los niveles que pueden convertir a este juego en un super-espionaje son la propiedad de Alf, que ha conseguido de algunos niveles la cualificación de "mejor programa del año 1989" y la compañía de este extraño ser. De momento poco más podemos contar, es el primer número simplemente informando sobre sus funciones, lanzamiento.

Juegos en compact disc



Quizá a muchos os parezca increíble o simplemente una fantasía, pero la realidad es que los juegos en disco compacto llevan ya algún tiempo en las tiendas. De momento aquí en España sólo se ha encontrado una empresa, System 4, que ha lanzado un disco llamado "The Games Collection", una agrupación de treinta y cuatro juegos para los ordenadores MSX y MSX2, no obstante en el Reino Unido y en Alemania ya están empezando a aparecer los primeros juegos en compacto disc. Code Master, Rainbow Arts, etc.

Seguramente muchos os estéis preguntando cómo puede funcionar ese disco, algunos os dirán que es imposible, sin embargo podemos pensar por una instantánea que un CD puede reproducir un disco como si de una cinta de audio se tratara, pero claro, con una calidad muy superior a ésta y una capacidad muchísimo mayor. Todo esto lo lleva una carga a alta velocidad sin errores, con localizaciones a altas prestaciones. La letra que necesita para ser leído es un código único para acceder a la unidad leída de CD al ordenador, una pista especial (generalmente viene en el mismo CD) es una pista especial e indistinguible al reproducción de Compact Disc.

Los juegos que ofrece este sistema tienen a veces una complejidad que es muy elevada en la carga, tiempo de acceso más reducido (menos 70 segundos por programa), un acceso rápido, alta capacidad y, obviamente, destructible de la palabra ya que es imposible para cualquier persona reproducir un CD. El único medio es disponer de un sistema DAC (Digital Audio Tape) o algún sistema, de momento, no comercializado en todo el mundo.

LOS Nº1 DE AMSTRAD SINCLAIR OCIO

1. Batman
2. Indiana Jones
3. Mot
4. Michel
5. Afterburner



Esta es la nueva lista con los mejores juegos del año de Batman y que ha sido seleccionada por los lectores de AMSTRAD SINCLAIR OCIO. Como puedes observar la lista ha sido seleccionada por los lectores, porque que Batman, Indiana Jones y Mot la lista muy alta, ya que es la mejor de los juegos que se han publicado en este año.

Finalmente los lectores que se desean pueden participar en la selección de este año con el sistema de voto que se encuentra en la página de la revista o simplemente en una lista o lista de nombres en el libro "Los mejores 1 de AMSTRAD SINCLAIR OCIO". También disponible en el sitio de una imprenta (DUP 200).

Aventuras en un boogley

Nos han llegado noticias de que Topo Soft está preparando el lanzamiento de un nuevo juego deportivo. Al parecer la trama del juego se desarrollará en el año 4000, la Tierra se encuentra invadida por un terrible enemigo "el boko". Los recursos disminuyen, la supervivencia se hace cada vez más difícil y la única forma de salvar al planeta Tierra de esta invasión, es mediante un boogley y destruir la varilla "NOCKYELL", una máquina que ha hecho regresar a la tierra a la era glacial.

TXIPARADE: TOP 10

1. Indiana Jones.
2. Los Intocables.
3. Shinobi.
4. Duke Red Heat.
5. Double Dragon.
6. Wotán en la Luna.
7. Operation Thunderbolt.
8. La Aventura Original.
9. Dynamite Duo.
10. Ballistic.

Este lista ha sido elaborada por los especialistas del programa Txiparade, de Euzkadi Telebista. La lista por favor no se la envíen reflejada en el medio de envío.



Oliver y compañía

Si en pasó André y el Golpe del Mocher catto de parte, Colard Yrnan, la empresa creadora, ha lanzado un nuevo programa basado en la filmografía de la de Walt Disney. En el juego mandamos a Oliver, un pequeño gato que se ha entrenado en Nueva York y que está expuesto a los peligros de la gran ciudad. Para ayudarle deberemos

avanzar distintos fases donde se mostrará la acción y la aventura.

Gráficamente Oliver y Compañía es una estética maravillosa y el sonido es bastante bueno sobre todo si tenemos el HX20 Intermod, un interesante periférico del que ya hablamos en numerosas ocasiones. Los periféricos necesarios en pantalla más detalles de este juego.

CPC USER

1

1. UTILIDADES: ¿Quiero de aquí sólo para el CPC (H20, C20) ¿quiero los mejores programas ya existentes? ¿Quiero saber de programas para el CPC (H20, C20)? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas?

2. CARGADORES: Los mejores programas en este y con para el CPC (H20, C20) ¿quiero los mejores programas ya existentes? ¿Quiero saber de programas para el CPC (H20, C20)? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas?

3. TRUCOS: ¿Quiero saber más sobre los mejores programas ya existentes? ¿Quiero saber de programas para el CPC (H20, C20)? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas?

- 4. NOTICIAS:** ¿Quiero saber más sobre los mejores programas ya existentes? ¿Quiero saber de programas para el CPC (H20, C20)? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas? ¿Quiero saber más sobre los mejores programas?
5. COMO GANADORA DEL CONCURSO CINAMIC.
 6. ANUNCIOS USUARIOS.
 7. COMO JUGABLE DEL CAPITAN TRUENO.
 8. COMO JUGABLE DEL AMO.
 9. JUEGO COMPLETE ARMY MOVES (con sus dos fases).



La colección de software para CPC (H20, C20) más interesante para los usuarios.

Puede hoy mismo indicarnos el cupón que encontraremos al final de la revista. Próximo disco CPC USER 2 febrero 1990.

Ref. 100. 2.500 pts.



E rbe contra la droga

Este Software ha anunciado su intención de participar en la lucha contra la droga. Para ello ha creado una campaña que aparecerá en todos los nuevos Exynos en Atari y Amiga.

con el siguiente mensaje: "Te jugamos con livelo". Muy buen ejemplo de esta campaña que no ha dividido en absoluto en sus medidas a la lucha contra la droga.



facial del jugador, se que más responsable el responsable de juegos como: Taurus, Savage and masivamente Thule, transcurran datos que se caracterizan por un aspecto cuidadoso en los gráficos y una buena ejecución del color, es, en general, en la versión de Spectrum. El juego está publicado en el Reino Unido por Virgin Mastertronic y supuestamente que muy pronto estará disponible en España de la mano de Euro Soft.



Black Tiger

Por fin, ya hemos recibido algunas muestras de lo que para el futuro inmediato de la prestigiosa empresa creadora de software U.S. GOLD se trata de Black Tiger, una magnífica combinación de las mejores tecnologías de la que deberemos cambiar el destino del mundo eliminando a tres monstruosos dragones.

El juego incorpora algunas particularidades aunque nos recuerda bastante al *Pirgones World*, en estas posiciones comparten arena, bases, armaduras y otros elementos que nos ayudan a acortar una mayor familiaridad al juego, por supuesto que serán necesarios hacer modificaciones una determinada cantidad de veces.



Don Dare III

Seguramente la mayoría de ustedes conocen de sobra a este personaje: se ha convertido en leyenda y que no tardará mucho en imponerse en los entendimientos. Ya han oído decir las partes que se han levantado de este juego y juego que va a ser realmente una historia para que Dios (el protagonista) pueda mostrar una gran parte de su vida, pero en un momento de la vida.

Don't Just Tell Us About Your Program, Show Us
Prove It. Follow-up by mail is important to us.

Piratería

Una nueva campaña contra la piratería musical de mayor, se suma a ELSPA (European Lanes Software Publishers Association) y está haciendo aparición en la mayoría de los revistas inglesas. De momento se comienza con los siguientes eslogan "PIRACY IS THEFT", "IF YOU PIRATE SOFTWARE YOU ARE A THEFT THIEF".

WIS WILL BE PROSECUTED" ("La prima causa... Si pensa che... causa della...")

PIRACY IS THEFT



TENEMOS LOS MEDIOS PARA HACER HABLAR A TU PC



- Permite al PC difundir música y sonido
- Se conecta a la salida paralelo del PC y se enchufa a la entrada de cualquier cadena audio (Hi-Fi, radiocasetos, etc).

PROGRAMAS ACTUALMENTE COMPATIBLES:



Y TODAS LAS NOVEDADES FUTURAS DE CORTEL VISION Y TOMAHAWK





¿QUE JUE



andlar

DELTA SOFTWARE

Una empresa joven

Enrique Martínez, director de Delta Software, con algunos de los últimos proyectos de la compañía.



Es posible que a muchos de vosotros no os sonara todavía mucho el nombre de esta nueva compañía de software, sin embargo estamos seguros de que antes de acabar el año, el nombre de Delta Software os resultará totalmente familiar. Y es que en Delta están preparando unos juegos realmente espectaculares: Alf, El Lute, Aventuras Sándwich Viciadas, Los Inhumanos y el concurso Un, Dos, Tres entre otros.

Una de las proyecciones de una empresa a las que se les atribuye una



La idea de esta nueva compañía nació de Enrique Martínez y de su familia. Crecieron en esta sociedad en un viaje, cuando discutían la posibilidad de crear una productora de software. A Enrique le gustó la idea ya que él está interesado personalmente en otro tipo de empresas de informática y rápidamente se puso a trabajar, pero claro, para crear una sociedad de este tipo antes debes tener algún tipo de software. Y así empezó, buscando programadores, grafistas, programistas y diseñadores para los juegos.

"El nombre los felices", como dicen a Enrique, "no tiene ninguna relación con otros proyectos, para nosotros es mucho más importante la personalidad del personaje, la compañía que refleja y pasa de este punto por los felices. Aventuras Sándwich Viciadas o el concurso Alf, son juegos que sólo por su nombre son como juegos". Delta pretende ofrecer una imagen, un personaje con el que el niño se identifique y con el que le guste jugar, no el mero hecho de que el protagonista sea bueno.

Uno de los motivos que más preocupan a Delta Software es la competencia. "La competencia no es una cosa la compañía que delimita el juego. Nosotros pretendemos crear una importante producción de software español, es importante que colaboremos, ya que hay mucho con el mercado español vamos a salir a una inversión de productos europeos. Queremos tener buenas relaciones con todas las empresas, aunque también no tenemos que olvidar. Nosotros tenemos: Clavador, un jugador más".

No obstante Delta Software no sólo quiere dedicarse a la creación de juegos, ya están trabajando en el desarrollo y distribución de software en la plataforma de Parrot. También van como una empresa tan joven, es capaz de producir y crear tanto software. Alf, El Lute, Los Inhumanos, Star Wars (Nacional Bowls II), Jackson City, Aventuras Sándwich Viciadas y el concurso Un, Dos, Tres. Realmente todo esto lo hace

*Delta Software
en el completo.*



previsto la estructuración de Delta, que contará con una gran cantidad de programadores repartidos por toda la península. Ahora el próximo paso será buscar software de algunas compañías internacionales.

El equipo oficial de Delta Software está compuesto por dos programadores y dos gráficos, algunos de ellos provenientes del desaparecido equipo de programación Zafiro Software. César Quintana y Juan Carlos García son los encargados de programar, Javier Cervantes y José Luis Correo ocupan los gráficos. La certificación del software nacional parece ser bastante clara: "El software español es de muy buena calidad, solo podría mejorarse con una mejor modulación. Mientras programadores no disminuya que cavale en los programas, el problema es que el software no se ha potenciado", argumenta Barragán.

La entrevista se alargaba por momentos, incluso hasta el punto de que se tocaban temas que nada tienen que ver con la informática. España es una persona que desarrolla talentos en otros temas y habilidades, que es lo más importante para que las cosas salgan bien. Desde aquí especulamos para detectar y desarrollar en todos los sectores, que así tiene desde este momento.

L.J.



*Parte del
grupo Delta
reunidos en
un momento
de la reunión.*

FUTUROS PROYECTOS

Los proyectos de Delta Software para este año abarcan una larga lista de famosos personajes junto a los cuales se hará una fuerte promoción. Con All se regalarán llaveros muscota en todos los juegos y con Los Inherentes se realizará el sorteo de un lote de discos de su último LP.

All, El Lute, Los Inherentes, Star Bowls, Jackson City, Arriba Sánchez Vicario, Un, Dos, Tres.

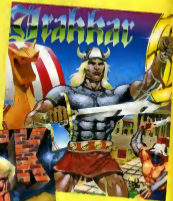
BUSCA NUESTRA SECCION DE
OFERTAS

(Al final de la revista)



PRESE

*Viaja a través
del tiempo y
recupera tu
corona*



*Un juego excitante
y adictivo*

Disponible en AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, PC.

NTA:

*Trepidante acción
y excelente
adición*



*El conversacional
más completo
de la historia*



JUEGOS SIN FRONTERAS

C/Francia, 12
Fuenlabrada
28940 MADRID
Tfno.: 91-60 67 412
Fax: 91-61 50 210

Disponible en AMSTRAD, SPECTRUM, MSX.

FINANCIAL AID

- ¿Qué le pides a Amstrad para 1990?
- ¿Qué te ha parecido el cambio de Amstrad USER a AMSTRAD SINCLAIR OCTO?

ENCUESTA 90: GRACIAS POR OPINAR

1. 2018年12月1日，甲公司购入一台设备并立即投入使用，成本为1000万元，预计使用寿命为5年，预计净残值为50万元。甲公司采用直线法计提折旧，至2020年12月31日，该设备的累计折旧为400万元。2021年1月1日，甲公司对该设备进行减值测试，发现该设备的可收回金额为600万元。甲公司应计提的减值准备为（ ）万元。

¿QUÉ TE PARECE EL CAMBIO DE AMSTRAD USTED A ENFERMERÍA Y QUÉ LE

- 1- **Según conviene en la organización para cumplir y mejorar la capacidad de sus productores.**
- 2- **Según conviene la mejor técnica del tema.**

Address: 11111 Foothill Blvd., Suite 100, Chino Hills, CA 91709 • Tel: 909/439-1111 • Fax: 909/439-1112

5. Die Teilnehmer des 50. BUNDES-KONGRESS
des VDA, 7. und 8. März 2007, werden in
Kassel erwartet. BUNDESDIREKTOR

- 2) En un cilindro para vapor, un compuesto agua-vapor, tiene una presión absoluta (para el) de 100 kPa y una temperatura de 150 °C.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

- Abstract**—The purpose of this study was to determine the effect of a 10-week training program on the heart rate (HR) and blood pressure (BP) of sedentary, middle-aged men. The subjects were divided into two groups: a control group and an exercise group. The exercise group performed a 10-week training program consisting of 30 minutes of aerobic exercise, 3 times per week. The control group did not exercise. The HR and BP were measured at baseline and at the end of the 10-week training program. The results showed that the exercise group had a significant decrease in HR and BP compared to the control group. The HR decreased from 72 to 68 beats per minute, and the BP decreased from 120/80 to 110/70 mmHg. The control group showed no significant change in HR and BP. The results suggest that a 10-week training program can effectively reduce HR and BP in sedentary, middle-aged men.

- Enfin, les données de la base de données de la Commission de la Santé et de la Sécurité du Travail (CSST) ont été analysées afin de déterminer les tendances des blessures et des maladies professionnelles.

- 2) Cu una imagine pentru fiecare nouă se poate discuta independent la "le-yeu" prin diferite angajamente de

1. **Local Government:** The local government is responsible for the day-to-day operations of the city, including public safety, public works, and social services.

- © 1998 by the author. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from the author.

ring. Flankieren dieses pargierte Ges. stehen die Konstruktionen:

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 115–121



Pues sí, gracias por opinar. No sabemos cómo existen editores que se quejan de no recibir comunicaciones de sus lectores, nuestra revista cada vez que hace una consulta se ve desbordada de RESPUESTAS. Como decíamos el año pasado, y nos pareció un poco repetitivo volver a poner el mismo titular: LECTORES.

(Sólo formidables)

A la hora de cerrar oficinas... y siguen llegando... (apenas) hemos contabilizado 1.330 cupones recibidos. Una gran respuesta debida a vacante concreta por opinar y expresar lo que con todo derecho consideramos, un producto editorial valioso.

Los usuarios de Informáticos deben ayudar al USUARIO a comprender mejor el ordenador, a formar nuevos usuarios, programadores, etc. y sobre todo a pasar los mejores ratos de OCHO con los videotapes favoritos. Hemos estado modificando la política, algunos problemas y críticas, y ésta, desde luego, no vamos por la vía de FORMACIÓN Los usuarios de ADMINISTRACIÓN OCHO conocen de la manera un ordenador.

1. QUE LE PEDIMOS A ANGLA TRADUERA HOY?

A través general hay que decir que las importaciones de esta categoría (¿qué le pedimos a AMSTRAD para 1990?), son similares a las del año pasado. Los nombres AMSTRAD se agrupan filosóficamente importaciones ligeras, como el caso, PAX, PCW con incrementos considerablemente superiores a AMSTRAD y a primera AMSTRAD, como que es un producto humano, lo que se ve en las importaciones. Una percepción que se puede catalogar como nueva en la producción de software, AMSTRAD, sobre todo para las importaciones, PCW y CPC. Percepción que hemos trasladado a la distribución de AMSTRAD ESPAÑA, aunque ya se veamos por toda la red que el momento de producción de software es una colaboración al día a día.

[illegible]

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

1. **James Brown**
"James Brown & The Soul Makers"
2. **James Brown & The Soul Makers**
"James Brown & The Soul Makers"
3. **James Brown & The Soul Makers**
"James Brown & The Soul Makers"
4. **James Brown & The Soul Makers**
"James Brown & The Soul Makers"
5. **James Brown & The Soul Makers**
"James Brown & The Soul Makers"

- 1. **Major components**
- 2. **Major functions**
- 3. **Major areas of research**
- 4. **Major contributions to the field**

[illegible]

INTRODUCTION

Nos reconforta saber que casi todos los lectores que conocían Amstrad User han aceptado el cambio a Professional y Círculo de buena gana.

RESPUESTAS RECIBIDAS

Total:	1,530
PC:	353
PCW:	422
CPC:	568
Spectrum:	112
Other:	50

En AMSTRAD ya tienes en tu día una empresa, MICROBYTE, que desarrolla todo tipo de dos afijos. Tanto la máquina de producción, como los canales de distribución son diferentes y además ocupan un espacio/formación de vendedores de todo tipo, no solo calificados distintos. Además el mercado global está para PC, pero una clara diversificación a nivel de...

Feature	Linear	Linear	Linear
---------	--------	--------	--------

La década del Lince presentará una serie de cambios muy importantes por el nivel de demanda de producción láctea, subsecuente a las mejoras que podrá alcanzar la vaca lechera. El PAN Argentina en la segunda período será más solidarios, pero el tercer punto verdaderamente que alegrará entre las tareas gráficas o los discursos, y en cuanto a la gestión de la obra PRILEX, algo que forme parte de la filosofía Argentina y que se pueda incorporar a la vida.

Hemos transmitido a la dirección general de Asuntos Españoles vacunas poliomorfas y un informe relacionado con los casos de esta enfermedad. Tomamos nota.

2. ¿QUE OPINAS DEL CAMINO DE AMSTRAD USER A PROFESORAL Y CÓMO?

Hemos observado que hay una gran brecha entre los lectores de CFCO que conocen AMSTRAD-USER. El nivel de satisfacción con el cambio sufrido por la revista es más que aceptable. Hemos leído con atención las críticas hechas por los usuarios, sobre todo de CFCO, ya que como lectores dependemos de todos los comentarios y sugerencias con

REFERENCES

Las dos redes de refuerzo han correspondido a los los (10000).

- Miguel Ángel Meneses, Santander
- Manuel Aguilar Navarro, Santander

ENHOREAFLUNA

CPC. No creemos que debamos hacer transacciones de aquella índole, pero si algunas personas pensáramos que el tema de UTILIDADES Y CPC, estaba agotado. Por eso nos encontramos con los "interjugos" Pero como significa un desarrollo, volvemos al mundo que venimos haciendo, desarrollando.

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 395–402



El primer paso es conseguir un buen material. Así, para el estudio de la morfología de las células, se debe utilizar un material que sea fácil de cortar y que sea resistente a la acción de los reactivos químicos. El segundo paso es conseguir un buen material que sea fácil de cortar y que sea resistente a la acción de los reactivos químicos.

Como sera la evolucion de la revista ha sido muy compleja. El equipo de redaccion se ha esforzado por crear orden y explicar cada a fondo los temas de mayor interes. Tan vital el momento, que publicamos cada 200 Folsos, habiamos decenas de llamadas para poder cada FOLIOS y lecturas por la vida.

Tras el esfuerzo colectivo realizado, con fuertes intervenciones, acciones y campañas, decimos que han sido muy bien recibidas, no nos queda más que dar las gracias por nuestra colaboración.

- 1- Que tenga más clientes y más países administrativos, que facilite más de los trabajos en general.
- 2- Más buena el soporte de la empresa para cualquier tipo de COPE (COPRO, COTR, etc.)
David Agustín García
Comptelnet, Granada. CPE-4048
- 3- Facilitar más datos, en especial la propia en el espacio en donde para PDA o móvil, pero al mismo tiempo más.
- 4- Las PDA, pero más garantías más antes para el cliente más completo. Incluso poner un curso de programación no COPE, pero al de CPC, más tarde la solución "total".

David C. Goodwin, President
 1999-2000 1999-2000 1999-2000

1. Que happens en la parte do corpo? "Traxos, pulso, e sangüíneos"
2. Na en que me partes do corpo se ordenaban para este resumo mo - gordo - resumo:

References

[illegible]

1. Larvengroei (LC) 2000
2. Als persoon (pers), zie ook al Punt 100

Keywords: social support; self-esteem; coping strategies

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

- 2) Não sempre há um termo que compare os valores para mostrar se há que se considere um erro.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2686-2692.

100

[illegible]

1000

How to plan your presentation
 The following checklist is a handy reference tool for you to use when you are preparing your presentation. It is not intended to be a rigid formula, but a guide to help you to plan your presentation effectively.

QUESTION	ANSWER
1. What is the main purpose of the study?	1. To determine the effect of the new drug on blood pressure.
2. What is the independent variable?	2. The dose of the drug.
3. What is the dependent variable?	3. The change in blood pressure.
4. What is the control group?	4. The group that received the placebo.
5. What is the experimental group?	5. The group that received the new drug.
6. What is the significance level?	6. 0.05.
7. What is the p-value?	7. 0.02.
8. What is the conclusion?	8. The new drug significantly reduces blood pressure.
9. What is the limitation of the study?	9. The study was conducted on a small sample size.
10. What is the recommendation?	10. Further studies should be conducted to confirm the results.

[illegible]

Aprende a programar con Opera Soft

IMPRESION EN PANTALLA

(Capítulo III)

Con este capítulo finaliza la serie dedicada a la impresión en pantalla que comenzamos en el número 10 de Amistad Sindical Ocho. No obstante, en el próximo número volveremos a la carga con nuevas rutinas que se introducirán poco a poco en este fascinante mundo de la programación y con las cuales podrás aumentar notablemente la calidad de vuestros juegos.



José Antonio Miranda ha sido en esta ocasión el creador de la nueva rutina

En el número anterior publicamos un pequeño listado en lenguaje ensamblador con la intención de que todos nuestros lectores pudiesen aprender como se imprimen en pantalla desde código máquina. Seguramente después de leer, probar y probar los listados suministrados muchos pensaréis que sería cada vez más fácil que las rutinas se hicieran el trabajo, pero de esta forma podéis aprovechar más bien el programa y, lógicamente, poder utilizarlo con diferentes distorsiones de pantalla.

Las rutinas se publicarán según la que publiquemos en el número próximo.

Sección de pantalla	Asm. en lenguaje	Sección en la pantalla en bytes
pantalla	0000	0000
	0001	0001
	0002	0002
	0003	0003
	0004	0004
pantalla	0005	0005
	0006	0006
	0007	0007
	0008	0008
	0009	0009
pantalla	0010	0010
	0011	0011
	0012	0012
	0013	0013
	0014	0014
pantalla	0015	0015
	0016	0016
	0017	0017
	0018	0018
	0019	0019
pantalla	0020	0020
	0021	0021
	0022	0022
	0023	0023
	0024	0024
pantalla	0025	0025
	0026	0026
	0027	0027
	0028	0028
	0029	0029
pantalla	0030	0030
	0031	0031
	0032	0032
	0033	0033
	0034	0034
pantalla	0035	0035
	0036	0036
	0037	0037
	0038	0038
	0039	0039
pantalla	0040	0040
	0041	0041
	0042	0042
	0043	0043
	0044	0044
pantalla	0045	0045
	0046	0046
	0047	0047
	0048	0048
	0049	0049
pantalla	0050	0050
	0051	0051
	0052	0052
	0053	0053
	0054	0054
pantalla	0055	0055
	0056	0056
	0057	0057
	0058	0058
	0059	0059
pantalla	0060	0060
	0061	0061
	0062	0062
	0063	0063
	0064	0064
pantalla	0065	0065
	0066	0066
	0067	0067
	0068	0068
	0069	0069
pantalla	0070	0070
	0071	0071
	0072	0072
	0073	0073
	0074	0074
pantalla	0075	0075
	0076	0076
	0077	0077
	0078	0078
	0079	0079
pantalla	0080	0080
	0081	0081
	0082	0082
	0083	0083
	0084	0084
pantalla	0085	0085
	0086	0086
	0087	0087
	0088	0088
	0089	0089
pantalla	0090	0090
	0091	0091
	0092	0092
	0093	0093
	0094	0094
pantalla	0095	0095
	0096	0096
	0097	0097
	0098	0098
	0099	0099

```

000 0 0
001 0 0
002 0 0
003 0 0
004 0 0
005 0 0
006 0 0

```

Señala los bits a partir
del par 0 1 0 0 1

Señala los bits a partir de la

Señala los bits a partir de la		Señala los bits a partir de la	
0000 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
0001 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
0010 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
0011 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
0100 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
0101 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
0110 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
0111 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
1000 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
1001 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
1010 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
1011 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
1100 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
1101 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
1110 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13
1111 100	00	00	00
	01	01	01
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
	13	13	13

¡ATENCIÓN! a partir de aquí la rutina es igual a la publicada en el capítulo II (número 11 de Amstrad Sinclair Onda). Termina a continuación de la rutina indicada como desea.

La rutina de impresión es realmente igual a la anterior, lo único que cambia es un pequeño bloque

antes de las excepciones para proteger el bit que se encarga de almacenar el fondo donde se va a escribir la figura y almacenar el bit en el buffer (una porción de memoria que nosotros mismos definiremos desde el cual más tarde se recuperará para volver a volver sobre la pantalla).

Como es de suponer, no hará falta que almacenemos el valor que indicamos en el número 10 de la rutina, ya que sería almacenar marcas que llenan de "cero" alrededor de la figura, el fondo se genera automáticamente y por lo tanto al mover el sprite no quedará rastro, se restaura el fondo completo.

Para empezar a trabajar con esta rutina debemos utilizar un reservado. La rutina de impresión es realmente igual a la anterior, lo único que cambia es un pequeño bloque (valor indicado en el fondo) que es el reservado de almacenamiento del fondo en el buffer que anteriormente hemos utilizado en la primera rutina con "PO-KE" y que llena dos bytes.

Un consejo para no equivocarse a la hora de cambiar la rutina, consiste en almacenar el sprite en una zona de la memoria y el buffer a continuación de ella.

Es de vital importancia saber que el fondo que almacenamos en el buffer ocupará los mismos bytes que el sprite por lo tanto la dirección del buffer será la dirección del sprite más su longitud.

Para cualquier consulta, problema o idea que surja durante de esta sección podrá escribirse a:

AMSTRAD SINCLAIR OCHO
(APRENDE A PROGRAMAR)

Chamamos 116-6001 8 (semanas).
Madrid 28001. Responderemos todos los días que recibamos en la sección de correo.

Envié Jorge García

SOFTWARE PROFESIONAL

¿Cómo rentabilizar el ordenador?

Uno de los aspectos más interesantes y actualmente desatendidos por la mayoría de las empresas del sector, es el software profesional. Parece que a nadie le interesa producir nuevas aplicaciones para estas máquinas y es precisamente el software más solicitado por la inmensa mayoría de los usuarios de ordenadores Spectrum y CPC.

Si alguno de los que están leyendo esta artículo es otro encargado o persona que se valiera las capacidades de aplicación y aprovechamiento de estas máquinas, seguramente podrá citarnos mil y un ejemplos prácticos de cómo puede resultar imprescindible una información y un procesamiento de textos: ¿Queremos hacer constar en alguna ocasión recibir un correo o un telegrama, prevenir un trabajo o simplemente redactar un documento? Pues bien, para una simple y aparentemente sencilla acción, un procesador de textos puede resultar una herramienta fundamental para garantizar un impecable funcionamiento al asunto en cuestión.

Cómo utilizar el ordenador

Es imprescindible la acción de algunas personas que por medio de un simple programa o la redacción de un texto o a la planilla, incrementen hoy en día la productividad de manera no sólo hace indolable lo que antes era tedioso, además así permito disminuir en un espacio magnífico (que es el disco o cinta), almacenar o corregirlo, volverlo

por imprimir cuantas veces queramos e incluso en diferentes tipos de letra, aunque esto ya depende más que nada de las características de nuestra impresora.

Respecto al tema del diseño, que decir que no sólo todos nuestros aparatos lectores, convertidores del Am Studio, Pico o del Pico Publisher que nos crean copias de portadas, dibujos o ilustraciones para nuestra diseño personal. Y es que el diseño es parte y a parte, con esto uno puede ser todavía mucho más práctico, incluso más preciso, haciendo que nos llegue de mano de nuestros lectores, haciendo cartelerías o incluso creando alguna forma, la venta de algún objeto, anunciando personas y cosas o el nacimiento de un nuevo negocio. Aquí ya existe una aplicación masiva para mostrar "el diseño".

Control casero

Como asunto de especial importancia son los programas destinados a ayudar al control casero. Nuestro ordenador, entre muchas otras cosas, puede servir para llevar los gastos de la casa, proporcionar gráficos de producción o archivar información por computadora de una serie de datos, como pueden ser algunas estadísticas o las direcciones de nuestros amigos antiguos. En este campo, sin embargo, destacar que en ocasiones es bastante desagradable llevar el control. Los otros programas pueden darnos cuenta con facilidad de la cantidad de gastos que tenemos a lo largo del año.

MailOffice II permite ser el programa indicado para ello, ya que permite una cantidad de registros que lo convierten en un producto moderno y nuevo. Permite un procesamiento de textos, una base de datos, una hoja de cálculo, un programa para crear gráficos, software para comunicación con el módem (RS-232) y un programa para crear etiquetas. Todo lo necesario para que

cualquier usuario pueda volar en el uso de los programas de aplicaciones en este software.

El mayor problema que tenemos la práctica totalidad de los usuarios de CPC, es para programas de cinta o disco, es un verdadero dolor y un inconveniente cualquier soporte. Aquí mismo intentamos crear en la posibilidad de poner un programa en cinta disco o memoria, la limitación viene dada por el software, que actualmente está protegido. Emulex es el software perfecto para programas, pero podemos asegurar que es uno de los mejores programas para el tratamiento de disco.

Con el Emulex los propietarios son con facilidad. Podemos manejar discos con dos tipos de formato, para discos de formato de soporte magnético, memoria, pero también el uso de un disco de un determinado formato, como programas protegidos, etc. Por supuesto que lo que no hace son manejar el formato de protección, pero si se quiere, se puede hacer, gracias a la ayuda de Emulex, que se puede hacer a la inversa.

El soporte ha sido también desde siempre uno de los aspectos a los que más atención se les ha prestado y en efecto, el Aminal CPC incorpora un chip de audio con una capacidad extraordinaria, hasta el punto de que podemos reproducir una amplia variedad de música y sonidos. Esto es uno de los puntos en los que esta pequeña máquina nos permite hacer a una hermosa música, que apenas hemos visto.

Actualmente en el mercado hay una gran cantidad de software que nos permite componer o adaptar música con una facilidad. Algunos de estos programas en concreto se combinan con algunos puntos de hardware que le ofrecen posibilidad de salida MIDI o incluso una mayor calidad en la reproducción de fuentes sonoras.

Uno de los programas más famosos y conocidos de música es el de software para el efecto en el Wave, en concreto el efecto musical que nos permite

mujer en una caravana analizando un cuento. Las posibilidades se pueden contar por miles, dando lugar al tipo de obra (mayéutica por decirlo), hasta hacer experimentos de algunas partes de los personajes. Toda una computadora en su ordenador.

Y por último sólo queda hacer un pequeño comentario hablando de los programas de simulación, un software interactivo que ha surgido a raíz de uno en la aventura más de crear un mundo ficticio o un destino.

No creáis que son pocos, aquí en España no existe la consola, pero en Francia hay una gran cantidad de importantes fabricantes además de la gran cantidad de los programas de simulación del Arsenal CPC, PCW o CPC, el Spectrum en parte y a parte, aunque posea algunos programas de para las potencias aunque algunas cosas muy interesantes.

Los programas más destacados de esta serie podrían contar con los dedos de las manos, aunque también se puede decir que la calidad es constantemente increíble. Microdesign y Stop Press son los programas más potentes en este aspecto, podemos utilizarlos con más, juegos y más, como es de suponer no son tan potentes como otros programas profesionales para ordenadores mayores pero ofrecen unas prestaciones muy similares e igualmente interesantes.

Tasword

Como esta arriba con sus hermanos, uno de los programas más interesantes



Queda cambiando una máquina de escribir por una consola con impresora y procesador de textos.

interesantes para nuestro ordenador es el procesador de textos. Con sus potentes redactor cartas y documentos con mucha flexibilidad, escogiendo el columnado, el tipo de letra (negrita, subrayado, cursiva, etc...), corrigiendo en pantalla y lo más interesante con unas posibilidades de edición increíbles.

Tasword es un procesador de textos fácil de usar, ha sido especialmente diseñado para que a nosotros una serie de ayudas, como el Tutor de Tasword, que así de especial agradecimiento. Los ficheros se cargan desde el mismo procesador y tiene como principal objetivo el disminuir al máximo manejar el procesador de textos de una forma sencilla trabajando sobre el mismo.

Las funciones más interesantes del Tasword son el tratamiento de documentos en la pantalla de Arsenal/CPC 8128, la impresión de textos, un menú de ayuda visible en pantalla y la corrección. Esta última opción puede resultar de especial interés a la hora de preparar un texto en el que hayamos cometido varios errores al mismo error, ya que el ordenador lo corregirá automáticamente si le damos la orden.

Conclusión

Esta obra que un procesador de textos y una impresora son los compañeros ideales para mejorar nuestros Tasword es una herramienta eficaz y completa para la edición de textos ya Spectrum o en Arsenal/CPC, así sólo puede aconsejarse como excelente herramienta con que mejorar la edición, aunque uno queda salvado por la inmensa cantidad de opciones que posee.

Distribuidor: Tascopy CPC

Línea (943) 44-51-47

Distribuidor Tascopy Spectrum

Track (93) 216-00-13

La mejor

Muy completo

La peor

Lento editando

Tascopy

El principal cometido de este programa no es otro que el de realizar una copia por la impresora del contenido de la pantalla. Al ejecutar el programa obtenemos en pantalla un menú que nos permite optar entre varias impresoras. Ahora debemos elegir nuestra modelo o una que sea compatible con la nuestra, la línea que se utilizará para cada uno de los 27 columnas de la página (según el modo de resolución 0-1-2).

La mayor ventaja que ofrece el programa, es la posibilidad de probar todas las adaptaciones que hayamos realizado y probarlas en disco. De esta forma nos podemos dar cuenta de la programación cada vez que lo vayamos a utilizar.

Declaro así lo que en realidad obtenemos es un comando residente en RAM de nombre COPY y que podremos utilizar con mucha facilidad en la pantalla que deseamos.

Conclusión

Es un buen programa para realizar volúmenes de pantalla, así sólo podemos poner como objetivo su flexibilidad y la alta calidad del Tascopy.

Distribuidor

Línea (943) 44-51-47

La mejor

Las peores

La peor

Lento

Microdesign

Para microcomputers, así un avanzado programa de diseño, del estilo de los "publisher" utilizados para la composición en el mundo editorial. Una gran



grama en principio está orientado para el CPC 6128, aunque también corre perfectamente en los Amstrad 664 con ampliaciones de memoria de 64K y en los 464 con ampliación de memoria y unidad de disco.

Aunque la interacción es respondida en el uso del programa requiere una etapa de prueba que, dependiendo de la habilidad del usuario puede llegar a ser sencilla. Por otro lado, una vez respondida esta fase de prueba, está clarísimo que cualquier usuario puede aprovechar al máximo por uno de las posibilidades de este fantástico programa de autoradiado.

Elaboramos el Microloguistá dividido en cinco partes: página inicial, página de dibujo, página de edición de escena, página de edición de flechas y página de impresión. Es especialmente interesante que la disposición de las teclas ha sido estudiada de forma que podemos controlar todo fácilmente, sin apenas desplazarse las manos.

Otra de las ventajas que ofrece este magnífico programa es la posibilidad de utilizar, o no, el modo AMX MOUSE, gracias al cual obtenemos un mayor control sobre el programa autoradiado recién producido automáticamente.

Conclusión

No hay nada perfecto, aunque este programa no está muy lejos de ello, algún fallo tenía que tenerlo ya contempla la posibilidad de cambiar de tamaño alguna pantalla relacionada con otro programa, para poder conservar el efecto de acuerdo con aquellas modificaciones que hay, entonces.

Distribución

Línea (945) 61-51-43

Lo mejor

Edición de alta calidad.

Lo peor

La configuración de la impresora y el recortado.

Art Studio

De todas las paginas de diseño creadas para los ordenadores Amstrad CPC y Spectrum, Art Studio se muestra una entre las mejores. Pocos veces se han realizado programas tan completos y completos como este. Aquí podemos trabajar en cualquiera de los modos de que dispone el CPC y disponemos de la posibilidad de ampliar una zona de la pantalla hasta una zona considerable.



La mayoría de las pantallas del Taller de Maquinaria se desarrollan en el Art Studio y en el Microloguist. El resultado es fantástico bueno, como puede apreciarse.

También es de especial interés la gran cantidad de actividades que ofrece

a la hora de crear un dibujo: bracha, trasparencias, reflejos de destellos, opaca, elegir el tipo de bracha, tamaño del pencil, efectos de spray, recortar figuras, etc... Con todas estas ayudas el trabajo es realmente sencillo.

Otras de especial importancia es la posibilidad de elegir la impresión que nosotros deseamos o el modo de control del programa, bien sea por clics, joystick o ratón (AMX MOUSE).

Conclusión

No nos encontramos ante uno de los mejores programas de diseño gráfico que jamás se habían diseñado para un Spectrum o un Amstrad CPC. El solo gusto de verlo que lo podemos utilizar como programa es que no se distribuya en floppy y sólo se pueda encontrar en algunas tiendas especializadas.

Distribución

No hay

Lo mejor

Tienda

Lo peor

Nada

Tas Sign

SE BUSCA

(No necesariamente vivo)

CRITICO DE SOFTWARE

Para ajuste de cuentas

Un dibujo producido por los programas de utilidad pueden resultar francamente interesantes, es la distribución que acompaña este plus. «No lo recibimos realmente», sugiere que puede tratarse de un programa de inteligencia.

Se trata de un programa para sistemas personales de CPC 6128 o PC99 (excepto el modelo 9514L que funciona)

no bajo CP/M Plus y es obligatorio tener impresora material, ya que de esta forma se va abarcando la existencia de este programa, especialmente dedicado a la creación de gráficos fijos y variables.

El manual, de 34 páginas, es una pequeña joya y hace que un proceso bastante complejo pueda ser asimilado tras pocos minutos de contacto con el programa. Siguiendo sus indicaciones es relativamente fácil encontrar los trucos que necesitamos. Para llegar a este punto hay que seguir paso a paso las indicaciones sucesivas, las cuales, por estar en inglés, pueden hacernos dudar en ciertos momentos.

La primera acción a emprender es hacer una copia de seguridad, ya que el ordenador está continuamente cargado por el programa y no deberíamos arriesgarnos a tener una avería en el disco original. Hasta aquí, como hacen dicho copia, viene descrito en el manual para cada uno de los modelos de ordenador. Esto nos permite además borrar las ficheros de configuración que ocupan mucho espacio y ganar así sitio en el disco o programar algunos de los ficheros de texto que hagamos. Más

adelante comprobaremos la ventaja que esto supone.

Lo que nos da un CPC 6128 estaba obligado a cargar el CP/M antes, ya que el disco no lo trae. Technicon TS trae el software y una pantalla con el manual pero qué tipo de impresora está preparada, características de esta y finalmente, da paso a la pantalla principal, la que se mantendrá siempre una misma independientemente de la pantalla (clarísimo) seleccionada. Si aparece en ella a simple vista la superior, firma de defensa, y la inferior, las líneas donde se ejecutaron los datos.

Ya de entrada el cursor se encuentra en la primera línea del sector de texto, esperando que introduzcamos la palabra o frase deseada. Una vez introducida para imprimir se da por impuesto de borrado pulsar STOP para los PCW y ESC para CPC.

El manual ofrece la posibilidad de cambiar un buen número de parámetros. A esta zona se accede mediante ALT más O en los PCW y CONTROL más O en los CPC. Controlamos de esta forma el cursor con el programa. Uno de ellos, el denominado "Block", lleva consigo un mayor ancho de los caracte-

res, por lo que a veces no entra todo el texto. También hay una prueba con "talla", opción que se puede aplicar a cualquiera de los tipos, así como la de invertir el fondo y la otra, de manera que los textos resulten blancos sobre fondo negro.

Conclusión

TAS SIGN viene a ocupar un puesto que siempre hemos estado vacante: los aficionados al dibujo y los caracteres. Su utilización es fácil si desde el primer momento seguimos el manual y el resultado la misma cantidad de minutos páginas para llegar antes al final.

Descripción

Línea: (943) 61-51-47

Lo mejor

Muy completo.

Lo peor

Una falsa maniobra al cambiar de discos puede producir el bloqueo del ordenador.

SUPERTRUCOS



Queremos publicar los mejores trucos. Muchos sabemos que los existen. ¿Por qué no los hacemos?

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC o Spectrum, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestro revista. CPC: Luis Jorge Garza. PC: Rafael Gállego. PCW: Federico Buitrago.

Mandar los trucos a: SUPERTRUCOS (indicar CPC, PCW, PC o Spectrum) AMSTRAD OCIO, Almansa, 110, local B posterior - 28040 Madrid.

¡NO SE TE OLVIDE MANDAR TUS SUPERTRUCOS!



Discology

Una de las herramientas más prácticas y más utilizadas por los usuarios son los exploradores. Con estos podemos duplicar discos, particionar (aunque que sea con la mala intención de sacar una copia de seguridad y no de utilizarlo como un recurso para la piratería), editar y modificar sectores, hacer un mapa del disco o simplemente chequear que toda la información se encuentra en buenas condiciones.

Actualmente, cuando en el mercado nos encontramos con este tipo para Spectrum y para Amstrad CPC, el primero ha sido creado en España por New Frontiers y el segundo es un producto de la empresa francesa MENDIEN Informatique. Ambos ofrecen una utilidad muy atractiva, una utilidad que se podría afirmar de sorprendente, la calidad de la versión Spectrum a la de Amstrad CPC.



En la pantalla de presentación del Discology podrías dejar el tipo de utilidad en la que quieres trabajar. De esta forma, si no quieres editar en memoria, disponemos de más espacio para trabajar.

Los más potentes recursos que ofrece cada una de estas versiones son Editor, Copiador y Explorador. Cada uno de ellos tiene sus funciones específicas sobre el disco en el que trabajamos a través. El Editor nos permite editar el disco por sectores, en hexadecimal, decimal o ASCII, modificar la información, grabar, hacer copias en modo sector o en hexadecimal y un larguísimo lista de opciones destinadas a manejar la información existente en el disco.

El copiador, como su propio nombre indica hace la única misión de copiar. Para ello dispone de varios tipos de copia: por ficheros, copia rápida y copia progresiva. Una de las opciones más interesantes son: formatear (format) discos, reestructurar los ficheros, cambiar el tipo de unidad de un fichero, hacer una copia de seguridad (programa de rutina) de un o de la sec-

ción. Lo de especial interés comentamos que para que esta última opción sea posible, el programa debe de estar totalmente desfragmentado y con la carga máxima del ordenador.

La última opción quizá sea la más sencilla, aunque increíblemente la que menos utilizamos. Con esta podemos ver un mapa del disco, detectar sectores físicos o malos en el mismo y determinar como se ha formateado el disco, siendo ésta que nos podría hacer un completo estudio del disco en cuestión.

Conclusión

Hay muy pocos programas de este tipo para Spectrum y CPC, lo que nos obliga en esta forma obligar a discos que es un programa maravilloso por la razón de que no hay otro mejor. Sin embargo creemos firmemente que es un programa explotado, rodeado la perfección y que nunca hay otro programa mejor porque realmente es difícil superarlo.

Sólo existe un problema a la hora de usar este programa y es que al menos en CPC 484, dada la escasa memoria de que dispone este ordenador, los procesos de copia pueden ser lentos y molestos, creándose que siempre siempre una segunda unidad, preferible.

Explorador
New Frontiers (Sólo el de Spectrums)
La mejor
Muy potente y completo.
La peor
Está en francés.

Mini Office II



En el Mini Office II podrás observar datos de gráficos que anteriormente nunca obtuviste en la hoja de cálculo.

Con el Mini Office II podrás observar datos de gráficos que anteriormente nunca obtuviste en la hoja de cálculo.

Programas tan famosos como Symphony, Open Access o Lotus 1-2-3 son algunos ejemplos de ello. Pero bien, ahora los vamos a presentar los CPC contamos con un programa de este tipo para nuestro equipo, se trata de Mini Office II.

Mini Office II es un paquete integrado que contiene un libro de cálculo, un programa de comunicaciones, una base de datos, un programa para la edición de textos, un procesador de textos y un programa para la creación de gráficos con estadísticas.

La principal característica de un paquete integrado es la posibilidad de transportar los datos de un programa a otro de modo que se puedan emplear los datos de una hoja de cálculo en la creación de una gráfica o, simplemente, utilizar los datos de la base de datos para crear etiquetas. Como se puede apreciar, la potencia de un paquete integrado reside, precisamente en la posibilidad de usar los datos de los datos que posea. Las distintas partes del programa.

El programa está representado en forma de menú, de modo que podemos seleccionar fácilmente cualquiera de las opciones con la ayuda del cursor o con el ratón AMX MOUSE, en el caso de que lo tengamos.

Conclusión

Como hemos podido ver, son muchos los recursos que este programa que puede resultar una herramienta interesante, aunque presenta pequeños inconvenientes, que son los límites para el uso del programa, empleando el funcionamiento general del producto. Que el fallo más significativo sea la imposibilidad de emplear una segunda unidad de disco, con lo que nos vemos obligados al engorroso cambio de discos.

Dada la diferencia en cuanto a potencia y memoria que hay entre los CPC y los compatibles, así como que los programas no pueden compararse, sin embargo, si nos centramos al trabajo de los micros más pequeños, podemos decir que Mini Office II es un programa potente y flexible, aunque con los fallos para usuarios avanzados.

Unidad
Line (343) 61-51-47
La mejor
Muy completo
La peor
El cambio de discos

BURAN



BURAN:
*Una misión
trepidante*



Listados CPC

LOS FICHEROS EN EL AMSTRAD CPC

Si os gusta programar y curiosar en creaciones ajenas, podéis encontrar dificultades a la hora de introducirlos en un fichero. Veamos cómo podemos recuperar datos de un programa y conservarlos sanos y salvos.

Los Amstrad, además de los datos de carga de programas (file de, instrucciones ASCII), del tipo de RUN, LOAD, SAVE, CHAIN, MERGE y CHAIN MERGE, disponen de otros que permiten crear ficheros ASCII con datos o programas. Entre ellos son los siguientes: OPENIN, OPENOUT, CLOSEIN, CLOSEOUT, LIST #, WRITE #, PRINT #, INPUT #, LINE INPUT #, DCF y POSIN (la función VPOSIN) no puede utilizarse, dando como error: Impresor no disponible. Hay que, una vez más, de todo un ordenador.

OPENIN y OPENOUT abren un fichero de entrada y salida, respectivamente. Después de la carga debe darse el nombre del fichero correspondiente, imprescindible con el disco y recomendable con el cassette. Cada uno de estos dos ficheros sigue funcionando de manera para el usuario en 4 K (por 4 K cada uno, dos cualquiera de los dos cubren a la vez). En los 4 K, cuando se abre un buffer o memoria interna que desde se recorren los datos cada vez que el usuario el cual #9 (para el disco, según donde se trabajó). Cuando se han acabado 2 K de datos a este buffer, el ordenador vuelve a comenzar en el inicio o el disco. Si se está utilizando un fichero de entrada el proceso es inverso: primero se lee 2 K de datos y luego se recoge el buffer.

Sin embargo, para sea el sistema más de datos es conveniente multiplo de 2048 (2 K). Por ello, el siguiente bloque es un ejemplo de cómo 2 K. Si el fichero es un tipo de fichero (como entrada), no hay ningún problema, porque que primero lee el bloque y luego lo copia a la memoria de usuario, pero si el fichero es de escritura (o salida), los últimos datos no se salvan y se pierden que

se haga modo de salida cuando CLOSEOUT. Además de los formatos de datos, una memoria libre los 4 K anteriores como buffer al igual que CLOSEIN, y ambos evitan el error FILE ALREADY OPEN que aparece cuando se abre un fichero cuando otro se abre en la misma dirección (entrada o salida).

LIST #9 produce el mismo efecto que SAVE/CHARGE. A pesar de eso, como abrir (OPENOUT) produce un fichero de salida y cerrar (CLOSEIN) después.

WRITE #9 y PRINT #9 escriben en el periférico seleccionado (para el disco) y también llamado WRITE/PRINT, (para el disco), donde (para el disco) puede ser el igual que el PRINT habitual donde se usa la interfaz de la memoria de este tipo. Puede ponerse más de un elemento, y se usa WRITE/PRINT (WRITE no lo anterior), otro de punto y coma (;) para no presentar un error de cierre. Esas tres para en la misma línea, y se reconocen luego como una sola y se dice cómo en los datos anteriores. Si se utiliza WRITE, no solo se controla el número, sino también la interfaz (en el caso de los datos internos).

INPUT #9 y LINE INPUT #9 AB recorren los datos del buffer. INPUT puede recoger datos continuos y literales, mientras que LINE INPUT solo puede recoger una cadena literal. Sin embargo, INPUT no puede recoger cadenas literales con comas (,) en su interior, mientras que LINE INPUT sí puede hacerlo. Si se intenta recoger como variable literal una expresión o expresión, se dará el error Type mismatch.

EOF funciona como una variable normal que puede tener dos valores: 1 y 0 y no puede ser modificada desde BASIC como una variable normal. Si vale 1 ap-

arece a que no hay ficheros abiertos de lectura bien que se ha llegado al final del fichero abierto. En caso contrario se pueden recuperar datos del fichero. Por último, VPOSIN (VPOS) nos dice cuántos caracteres se han escrito desde el último sistema de carga (05 en ASCII).

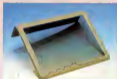
Para agilizar el uso de los ficheros se usan los nombres y los buffers. Un buen ejemplo se puede encontrar en el manual del CPC, en el capítulo 2 donde se describe paso a paso una agenda de teléfonos que utiliza los ficheros ASCII. En el inicio de final las operaciones con el cassette o disco y se realizan en las líneas 4500 y 4600. En realidad no conseguir los datos al principio, porque es muy ineficiente y dentro de la que en el se dice, pero queda por añadir.

Todo esto es así para los que desean utilizar ficheros ASCII, pero si se quiere trabajar en cinta es general y en los programas en COM en particular, lo dicho basta para no tener más dudas.

El que alguna vez ha intentado cargar un fichero básico se ha encontrado que a menudo no cabe en la discoteca o algo similar de ejecución o bien se requiere como parámetro un número de archivo al programa Memory Bank. Sin embargo el sistema no responde y no se resuelve el problema cuando se ejecuta directamente, y solo desde respuesta. ¿A qué se debe esto? ¿Por qué no se puede cargar directamente desde el sistema de memoria externa? ¿Cómo se trata los que cargan desde cassette? Cada bloque de memoria externa puede ser de los que se manejan internamente como datos. Esto se debe a que cada bloque consta de dos segmentos: el de palabras y el de datos. El de datos no tiene importancia para muchos programas, pero sí la para el de palabras.

El programa que manipula este artículo para leer, escribir y modificar los datos de los bloques de datos en cassette. Puede utilizar estos bloques y grabar los datos en cassette y grabar los datos en cassette. No se puede escribir con el disco, aunque se se puede utilizar en una máquina que le permita (de hecho, se ha estado en un 6128).

Ricardo Palomares



FILTRO BIE

PRECIO: 18.000 Ptas.

DISTRIBUIDOR:
BIE ESPAÑA

El filtro es uno de los accesorios más útiles para los aficionados y vale la pena su precio, puesto que al quitárselo aumenta bastante. Los usuarios que pueden provocar una exposición continuada ante la pantalla son, entre otros, los de vídeo, televisión, etc.

El que en esta ocasión recomendamos, es un dispositivo triangular que nos permite trabajar cómodamente y sin molestias en nuestro ordenador. Está fabricado en cristal y se fija a la pantalla del monitor con un tira de velcro.

FILTRO POLAROID

PRECIO: 12.500 Ptas. (+IVA).

DISTRIBUIDOR:
FOX

Este tipo de filtro que además por su precio y calidad es el modelo CP-30 de Polaroid, que aunque no es de cristal, como el anterior, es de un material plástico que sirve en los reflejos y reduce el contraste de la pantalla.

PISTOLA PHASER

PRECIO: 6.995 Ptas.

DISTRIBUIDOR:
PROEIN S.A.

Con esta pistola puedes jugar a cualquier juego de muy diferentes tipos, como el Cyber, West Phaser o el maravilloso POPS y todo tan fácil como apretar un botón.

La pistola es portátil y está disponible para los compatibles PC. Aunque sirve para muchos otros modelos, a los cuales la podemos conectar utilizando el puerto paralelo del ordenador. Otro de los detalles más interesantes de la pistola es un pequeño interruptor situado en la culata de la misma, gracias al cual podemos "calibrar" el arma y facilitar un mayor éxito cuando.

TELEMATCH 200

PRECIO: 7.600 Ptas.

DISTRIBUIDOR:
SYSTEM 4

May o sea o sea se puede encontrar en el mercado un producto tan interesante como el Joytech Telematch 200, donde todo ello se ha sido establecido especialmente. La mejor ventaja que aporta es la posibilidad de conectarlo a cualquier ordenador, ya que incorpora un simple interruptor que lo hace compatible con la totalidad de los modelos, como son Spectrum, Spectrum II, A nivel CPTC, Commodore, IBM, Atari ST, etc.

Otro de los ventajas de este joystick son su vida, su construcción de buena calidad, que le asegura una larga vida.

INTERSOUND MDO

PRECIO: 4.990 Ptas.

DISTRIBUIDOR:
SYSTEM 4

Intersound Mdo es un potente periférico con el que podrás conectar tu monitor o pantalla PC con un potente generador de ondas. Es realmente sorprendente ver como un pequeño aparato que se conecta a la salida paralela, puede crear una gama de sonidos tan alta calidad en un PC con tarjeta capacitada para ello.

Demonstrando el maravilloso funcionamiento de la empresa Colson Vespas, casualidad o no, ya que existen un software capaz para poder reproducir el sonido. No obstante, estamos seguros de que muchas otras compañías de software se dedicarán a ofrecer este interesante aparato.

AJEDREZ ESCORT

PRECIO: 8.750 Ptas.

DISTRIBUIDOR:
NOVAG

Este modelo es una pequeña máquina de calcular de dimensiones con un nivel de dificultad aceptable para el jugador que comienza a estudiar en este interesante deporte. Cabe destacar como extraordinario el tipo de diseño del mismo, que asegura dos bolillos que nos permiten jugar con facilidad las figuras y la propia computadora que genera el juego.

El aparato ofrece cuatro pases de color y sonido, tiene 32 Kbytes de ROM, 192 Kbytes de RAM, 8 niveles de juego y una velocidad de 50MHz.

PREDATOR

PRECIO: 2.995 Ptas.

DISTRIBUIDOR:
PROEIN S.A.

Nuestros lectores conocerán de sobra la prestigiosa empresa distribidora de JoyStick & D.M.I., famosa por la elaboración de esos increíbles mandos entre los que está incluido el tipo Predator, uno de los productos más atractivos y de mayor calidad que han visto la luz. Este nuevo prototipo incorpora una mini computadora, dos botones de disparo en palanca, dos en plataforma y palanca analógica.



BAZAR





¿ASESORAR EMPRESAS...?

¿Y QUE EDAD DECIS QUE TENEIS?



Trabaja en una u otra forma, que tu empresa sea un lugar donde sea que estés, sea en un negocio o en un hogar, siempre tendrás una buena idea de lo que necesitas.

Recuerda, un negocio exitoso es el que se basa en la satisfacción de los clientes. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso.

Y los negocios exitosos de hoy son los que se basan en la satisfacción de los clientes. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso.

Siempre hay un negocio exitoso en cada negocio. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso.

Siempre hay un negocio exitoso en cada negocio. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso.

Siempre hay un negocio exitoso en cada negocio. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso.

JORGE TORRES RAMA
de gestión empresarial

NOVEDAD DE HOY

En esta época de crisis, el negocio exitoso es el que se basa en la satisfacción de los clientes. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso. Si tienes un negocio exitoso, tendrás un negocio exitoso.

Hispanic 20

**CONSEJO ASesorAR A LAS EMPRESAS
DE HOY Y DE MAÑANA**

ALGUNOS DE LOS ASSESORES DE LAS EMPRESAS DE HOY Y DE MAÑANA
SON: JORGE TORRES RAMA, JORGE TORRES RAMA, JORGE TORRES RAMA

EDITOR DE CARACTERES

El principal cometido de un editor de caracteres es, como la misma palabra indica, la definición o creación de un determinado set de caracteres, como por ejemplo los del Spectrum.

Con este programa podemos utilizar el juego de caracteres del Amstrad CPC e incluso tenemos la posibilidad de definir letras de doble tamaño.

El editor de caracteres es de fácil manejo para cualquier persona, ya que para hacerlo funcionar basta con introducir los dos teclados que a continuación aparecen, uno es BASIC y otro es CODIGO MÁQUINA. Una vez introducidos y salvados en un directorio como quieras, basta con hacer RUN (ENTER). Tras una pequeña pantalla aparecerá en la pantalla toda el set de caracteres del Spectrum y luego das, una rejilla en la que

podrás definir el carácter que desees. En esta rejilla hay un cursor que podrás mover con las teclas 5 (para la izquierda), 6 (derecha), 7 (abajo) y 8 (arriba). Con este cursor podrás borrar y pintar dentro de la rejilla, pulsando las teclas B para borrar y N para pintar.

Junto a la rejilla están las opciones de que disponemos, que son:

6-Editor: Con esta opción podremos editar cualquier carácter del set que hemos el Spectrum en la ROM, es decir, del set de caracteres estándar que aparece cada vez al encender el ordenador. De esta manera podremos utilizar estos caracteres para crear otros nuevos, modificando los originales. Al pulsar esta opción, en la parte inferior de la pantalla aparecerá un menú que nos permitirá por la letra que queremos editar. Hasta que que pulsamos la tecla deseada y esta se amplía en la rejilla central.

7-Editor Nuevo: Esta opción es parecida a la anterior, con la diferencia de que en lugar de editar el set normal del Spectrum, editamos el set que estamos creando nosotros. Aquí también podremos elegir cualquiera de los caracteres que están en la parte superior de la pantalla, pero sólo los que tenemos que asignar al lugar que aparece en la parte inferior de la pantalla.

8-Asignar: Si estamos definiendo un nuevo carácter y queremos asignarlo uno de los predefinidos, sólo debemos pulsar esta opción y el programa nos preguntará a qué letra queremos asignarlo. Como en las opciones anteriores sólo debemos pulsar la tecla de la letra que deseamos.

9-Salir: En esta opción se imprime en pantalla para utilizar el set que estamos definiendo en otros programas. Es el claro que lo que hace esta opción es guardar el nuevo set en RAM.

10- Cargar: Esta es la opción con la que vamos a la anterior. Se desplaza desde un set de caracteres anterior hasta el actual, para continuar el trabajo o simplemente para modificarlo de nuevo. Si durante cualquiera de estas acciones (cargar o salvar) se pulsa break, el programa muestra el BASIC y los caracteres de nuevo hacen para volver de nuevo al editor, es decir OBTIENI.

Antes de terminar hay que recitar algunos detalles del programa. En las opciones 1, 2, y 9 el programa nos pide que elijamos una tecla, pero basta, las variaciones que normalmente se cambian en el Spectrum con "Caps Shift+Hyphen Shift", ahora se obtienen utilizando pulsando "Symbol Shift+la tecla donde está ese carácter". Por ejemplo para los corchetes, se hace sólo pulsar "Caps Shift+Symbol Shift+]" para que haga como pulsar "Symbol Shift+V". Algo parecido ocurre con el signo de igualdad (=) basta, pulsando por un teclado que se encuentra en la letra P ya que para elegir este carácter se hace sólo pulsar para más la "letra P", lo único que hay que hacer es pulsar "Symbol Shift y Caps Shift" al mismo tiempo.

En la segunda inferior izquierda se puede ver el carácter que estamos obteniendo a través normal en la rejilla grande. Finalmente cuando termina, podemos ver los caracteres del nuevo set que estamos creando. Para los caracteres de dos líneas, mayúsculas y minúsculas, lo que hicimos la definición de caracteres de doble altura.

Si lo que queremos es abandonar el programa, el único que tenemos que hacer es pulsar "Caps Shift y F" y el programa volverá al BASIC.

José G. Villarreal



30- EEN 02, 7, 205, 151, 74, 6, 3, 205, 86, 14
20- EEN 03, 225, 80, 82, 3, 50, 104, 255, 6, 35
80- EEN 118, 16, 255, 54, 0, 54, 124, 254, 81, 9
40- EEN 240, 126, 754, 0, 52, 243, 54, 104, 105, 254
50- EEN 0, 40, 14, 81, 50, 104, 105, 8, 7, 118
60- EEN 16, 255, 55, 0, 54, 54, 252, 0, 80, 118
70- EEN 16, 255, 205, 107, 15, 175, 17, 217, 19, 6, 205
80- EEN 10, 12, 8, 255, 118, 16, 255, 82, 14, 50

90- EEN 251, 198, 82, 12, 56, 252, 100, 253, 54, 14
100- EEN 04, 205, 107, 18, 1, 30, 8, 17, 8, 198
110- EEN 205, 16, 32, 82, 2, 205, 1, 32, 82, 54
120- EEN 48, 8, 253, 54, 252, 0, 243, 54, 258, 80
130- EEN 17, 251, 198, 205, 10, 12, 253, 54, 252, 40
140- EEN 253, 54, 253, 118, 82, 22, 215, 48, 1, 2
15
160- EEN 82, 0, 215, 175, 17, 252, 198, 205, 10,

170 888 82,32, 218,82, 12, 218, 178, 282, 17,
 382
 170 888 197, 1,32,8, 205,89,32, 17, 228, 197
 180 888 1,32,8, 282,89,32, 255,54, 282,0
 180 888 255,54, 282,89, 178, 17,89, 289,308
 190
 200 888 12, 178, 17, 128, 189,205, 12, 12,89,
 289
 210 888 189,282, 118, 282,59, 281, 189,282,
 118,282
 220 888 1,8,8, 17,282, 189,205,89,32, 178
 230 888 89,282, 189,82,89,59, 281, 189,82,
 8
 240 888 89,3, 189,282,289,200, 178,59,2, 1
 250 888 82, 7,59,3, 189,89,59,8, 189,289
 260 888 102, 189,82, 4,59,8, 189, 178,89,23
 270 888 189,82,89,59, 231, 289, 178, 128,82
 280 888 289, 1,32,82,32, 218,82, 1,218, 178
 290 888 218, 128,8, 1,208,89,54,82, 2,289
 300 888 1,22,82,8,211,82, 1,284,247,287
 310 888 128,282,71,282, 152,289,205, 78,2
 32,40
 320 888 281,289, 89,282, 112, 189,289,89,
 282,289
 330 888 189, 1,284,289,287, 129,205, 189,2
 34,289
 340 888 189,289,89,282, 181, 189,289,89,2
 35,3
 350 888 200,205, 78,282, 71, 181, 1,284, 127,
 127
 360 888 129,289,89,282, 52,284,205, 189,2
 37,112
 370 888 200, 118, 1,284, 181,287, 129,205, 7
 8,282
 380 888 84, 189, 1,284,289,287, 129,205, 78
 282
 390 888 21, 189,24, 189,282,54, 14,59,82,7
 400 888 211,284,281, 128,22, 1,8, 127,32,4
 410
 420 888 87,89,87,32,89, 189,289, 189,87, 1
 14
 430 888 114, 181,87, 189,82,82, 181, 118, 18
 1,87
 440 888 114,89, 184,32, 78, 118,282, 128,32,
 32
 450 888 39,32,34,32,39,32, 78,32,37,32
 460 888 38,32,39,32, 49,32, 41,32, 42,32
 470 888 49,32,44,32,49,32, 48,32,47, 12
 480 888 19,48,32,48,32,59,32,51,32,52
 490 888 32,59,37,34,32,59,32,58,32,57
 500 888 32,58,37,39,32,69,32,81,32,82
 510 888 32,69, 19, 12,84,32,69,32,89,32
 520 888 87,82,89,32,89,32,79,32,71,32
 530 888 72,82,78,32,74,32,75,32,79,32
 540 888 77,82,79,32,79, 19, 12,89,32,81
 550 888 82,82,82,82,32,84,32,89,32,89
 560 888 82,87,82,89,32,89,32,89,32,81
 570 888 82,82,82,82,32,84,32,82,82, 19, 19
 580 888 88,32,87,32,89,32,89,32, 109,32
 590 888 181,32, 187,32, 89,32, 104,32, 189
 32
 600 888 189,32, 187,32, 189,32, 109,32, 189
 32
 610 888 111, 19, 19, 112,82, 118,37, 114,32,
 32

175
 620 888 82, 118,82, 187,82, 118,82, 118,82,
 128
 630 888 82, 121,32, 122,32, 123,32, 124,32,
 125
 640 888 39, 129,32,289,82,89,87,89,89,78
 650 888 71,32, 73,74,75,76,77,78,79,80
 660 888 81,82,83,84,85,86,87,88,89,90
 670 888 49,48,59,51,52,53,54,55,56,57
 680 888 97,98,99, 100, 101, 102, 103, 104, 10
 5,108
 690 888 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114
 115, 116
 700 888 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 1
 8,128
 710 888 81,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51
 720 888 127,32,48,59,59,57,52,67,78,80
 730 888 89,82,78, 71,72,84,82,89,78,78
 740 888 39,89,89,82,89,82,78, 128,22, 14
 750 888 8,77,79,89,89,82,82,8, 8,32,82
 760 888 54,59,59, 19, 59,89, 19,59, 49,89
 770 888 82,81,32, 38,39, 39,32,39, 19, 19,89
 780 888 78,89,89,89, 81,81,89,89,82, 14
 790 888 21,48,49,89,89,79,84,89,82,32
 800 888 18,21,59,48,89,89,79,84,89,82,32
 810 888 78,89,87,21, 89,21,57,49,89,82
 820 888 78,71,79,89,82,22,29,21,89,49
 830 888 82,82,79,89,89,82,22,21,21,78
 840 888 42,82,82,82, 71,82,210, 128,17,2
 850 888 22, 14, 12,82,82,82,89,89,82,82
 860 888 32,22, 19, 18,82,82,82,89,89,82
 870 888 82,82,22, 18, 12,39,39,82,82,39
 880 888 82,82,82,22, 19, 19,39,39,82,39
 890 888 39,39,39,39,39,39,39,39,39,39
 900 888 39,39,39,39,39,39,39,39,39,39
 910 888 39,39,39,39,39,39,39,39,39,39
 920 888 39,39,39,39,39,39,39,39,39,39
 930 888 22,21,8, 17,4, 127, 128,81,89,89
 940 888 82,79,89,84,89,82, 121, 128,22, 14
 950 888 12,89, 1, 17,4,89,8,7, 2,89
 960 888 82,81,48,49,49,49,32,32,32,32,0
 970 888 8,48, 117,8,8, 78,82,221,89,4
 980 888 189, 17, 17,8,289, 184,4,8,59, 118
 990 888 18,289,82,289,89,221,39,48, 117,
 17
 1000 888 8, 2,208, 184,4, 189,81, 189, 178,89
 1010 888 221,39,48, 117, 17, 17,4,208,229,2
 81
 1020 888 39, 18,2, 17, 100,8,289, 181,2, 118
 1030 888 118,89, 18,2, 17, 100,8,208, 181,2
 1040 888 82,289,89,221,89,48, 117, 17,8,8
 1050 888 208,208,201, 189, 157, 189, 178, 17,
 249, 189
 1060 888 209, 10, 17, 118, 118,201,59,282, 18
 8,81
 1070 888 284, 11,282, 31, 189, 178,59,284, 18
 8,82
 1080 888 8,59,8, 128,208, 312, 189,59,282, 1
 89
 1090 888 81,59,282, 189,82, 1,59,284, 189,2
 89
 1100 888 89,205,209, 182, 189,89,2, 189,81,
 78
 1110 888 2, 189, 189,81, 189,89,281, 189,81,
 284
 1120 888 12,202,81, 189, 178,59,284, 189,82,
 8

1130	EUR	54.0, 100, 200, 400, 100, 50, 20, 10
1140	EUR	54, 25, 1, 100, 80, 1, 50, 25, 10, 5, 20, 10
1150	EUR	200, 200, 100, 100, 50, 2, 100, 50, 5, 2
1160	EUR	100, 100, 50, 1, 100, 50, 25, 1, 100, 50, 25, 4, 20
1170	EUR	200, 50, 100, 100, 50, 20, 20, 100, 50, 5, 50
1180	EUR	5, 100, 200, 100, 100, 50, 25, 1, 100, 50, 100
1190	EUR	20, 100, 50, 1, 50, 20, 100, 200, 50, 200
1200	EUR	200, 100, 100, 50, 2, 100, 50, 2, 100, 50, 2, 10
1210	EUR	100, 50, 100, 50, 200, 100, 50, 200, 20, 200
1220	EUR	50, 100, 100, 50, 20, 100, 50, 5, 50, 5
1230	EUR	100, 200, 100, 100, 50, 200, 100, 50, 5, 200
1240	EUR	100, 50, 1, 50, 20, 100, 200, 50, 200, 200
1250	EUR	100, 100, 50, 2, 100, 50, 50, 2, 100, 50, 5
1260	EUR	50, 100, 50, 10, 210, 100, 210, 50, 4, 5, 5
1270	EUR	5, 100, 50, 10, 210, 100, 210, 50, 10, 2, 10
1280	EUR	50, 4, 210, 200, 10, 2, 100, 200, 200, 3, 4
1290	EUR	200, 100, 100, 100, 50, 100, 200, 10, 2, 100
1300	EUR	200, 100, 20, 20, 20, 20, 20, 20, 20, 20, 20, 20
1310	EUR	50, 5, 100, 100, 100, 20, 100, 20, 100, 20, 100, 20
1320	EUR	100, 20, 50, 5, 100, 20, 100, 20, 100, 20, 100, 20
1330	EUR	100, 20, 50, 5, 100, 20, 100, 20, 100, 20, 100, 20
1340	EUR	50, 10, 200, 100, 210, 50, 20, 210, 50, 2, 100
1350	EUR	210, 50, 10, 210, 50, 4, 200, 200, 10, 2, 100
1360	EUR	100, 200, 200, 100, 50, 20, 200, 100, 10, 2, 100
1370	EUR	50, 100, 100, 100, 50, 20, 200, 100, 10, 2, 100
1380	EUR	20, 100, 100, 200, 100, 20, 100, 20, 100, 20, 100
1390	EUR	50, 2, 210, 200, 50, 5, 20, 20, 5, 20, 20
1400	EUR	50, 1, 210, 20, 20, 40, 200, 200, 100, 20
1410	EUR	200, 200, 20, 210, 50, 100, 50, 200, 1, 100, 50
1420	EUR	5, 210, 20, 100, 100, 100, 20, 100, 20, 100, 20
1430	EUR	5, 100, 50, 2, 100, 50, 2, 100, 50, 2, 100, 50
1440	EUR	100, 100, 50, 2, 100, 50, 2, 100, 50, 2, 100, 50
1450	EUR	100, 100, 50, 2, 100, 50, 2, 100, 50, 2, 100, 50
1460	EUR	2, 100, 50, 50, 2, 100, 10, 200, 100, 10
1470	EUR	200, 200, 50, 200, 2, 200, 50, 200, 20, 20
1480	EUR	22, 21, 10, 100, 100, 10, 200, 10, 200, 10
1490	EUR	10, 200, 100, 200, 10, 200, 10, 200, 10, 200, 10
1500	EUR	200, 50, 50, 200, 100, 20, 100, 100, 100, 10
1510	EUR	50, 50, 200, 1, 22, 100, 10, 200, 100, 20

[illegible]



Empresa:

GAME SOFT

JAVIER BRAVO

En anteriores números ofrecimos a nuestros lectores una serie de pequeños avistamientos de lo que lleva a cabo uno de los businessmen más jóvenes de Dinamix: el Capitán Trueno. Pues bien, Javier Bravo es el programador de este magnífico juego y además es miembro fundador del grupo de programación GAME SOFT, equipo formado por cuatro programadores y un profesor.

¿Game Soft es un sitio que depende de alguna empresa en particular o, por el contrario, es independiente?

«En Game Soft los juegos se desarrollan libremente, sin restricciones casi nunca por copyright, tenemos una librería y a partir de ella creamos el juego, luego buscamos a quien le puede interesar y lo vendemos. Así mundial con el Comandante Queros (Zigzag) o el Turbo Clid (Dinamix). Game Soft trabaja por cuenta propia».

Javier piensa que la creación de software en España es muy diferente a la del resto de Europa. «El futuro son los microchips de 16 bits, aunque en España aún hay que luchar con los microchips de 8, siempre vamos con retraso respecto a Europa, el software para los microchips grandes recorre una mayor calidad

de gráficos y sonido, la cantidad de memoria del software no tiene ninguna importancia, ya que se graba en disco y la media de acceso es mínima». Como nos comenta Javier, «Para programar software de 16 bits es indispensable disponer de un lugar equipado para la creación de gráficos, sonido y programación. La creación de un solo juego costaba un cuarto mensual por parte de todo el grupo. Aquí es difícil hacer como con el Spectrum o el Amstrad CPC, que una sola persona creaba el juego, los gráficos y los efectos de sonido». Está claro que dentro de poco nos vamos a ver inundados por los PC.

De todo lo que hablamos y de la cantidad de preguntas formuladas, una después de otra el interés que Javier manifiesta en la conversación.

¿Qué opinión del software que se hace en España frente al de Francia o al del Reino Unido?

«Considero que el software español tiene una calidad bastante alta e incluso puede compararse perfectamente con el software inglés y esto es un hecho que hay que saber valorar, ya que aquí no existen los problemas de los equipos de que está peor diseñado. Uno de los factores más importantes es el tiempo, nosotros en Europa ya está trabajando



Capitán Trueno, la última creación de Javier Bravo

con Amiga y Atari, aquí seguimos con el Spectrum y el CPC».

Como despedida, Javier nos ofrece algunos secretos acerca de los próximos lanzamientos que va a realizar junto con sus amigos de Game Soft. Un espectáculo juego que comenzará la salida con unos gráficos en gráficos, un mundo que se desarrolla en niveles de complejidad (con música) y una nueva videoconsoles de tercera generación con filmación, aquella magnífica música creada por los programadores de «Ultimate Play The Game». Mucha suerte Javier y que todo te salga bien.

FICHA PERSONAL

Nombre:

Javier Bravo.

Era:

El

Programas favoritos:

Tetris.

Marcas de hardware:

Amstrad CPC 6128.

Programas creados:

Odisea 1401, Masmacrón, Turbo Girl y Capitán Trueno.

Aficiones:

La música, preferentemente la moderna. También está interesado en la electrónica y por todo aquello que tenga relación con los ordenadores.

CPC USER 2

EL CPC USER 2 INCLUYE:

1. UTILIDADES

Editor de cabeceras para cinta

Fill (rellenado de áreas)

Type (editor de ASCII)

Fractales

2. CARGADORES

Los mejores cargadores para Amstrad CPC en disco y cinta: Batman,

Superscrabble, Cabal, Misión

Thunderbolt, Brutal Warrior, etc.

3. TRUCOS

SMILEY, ALQUIMIA, BINGO, PA

SAJES, GRAFICOS

4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC

5. ANUNCIOS USUARIOS

6. TETRON

6. TETRON

Un magnífico juego basado en el famosísimo juego de las máquinas recreativas, Tetris.

La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios

¿Se puede pedir más?

844.1381, 8484.1381 plus, G.V.A. y gastos de envío incluidos



Tetron es un exitoso juego que pone a prueba nuestra habilidad y reflejos



Además, en este disco puedes encontrar material de cargadores para que puedas acabar todos tus juegos

SIDERAL WAR

Disparar a tonfas y a locas.

El protagonista del juego es una serpiente marina. El objetivo del juego es hacerle de los peces los instrumentos de un piano que por las partes para enfrentarse a una gran prueba en la cual debe pelear con todo lo que salga a su paso (las serpiente aunque pareciera inofensiva, en realidad es una bestia voraz). Para ello

contará con un arma, un propulsor y una nave.

Enfrente a grandes riesgos, el argumento y el desarrollo del juego. Aunque a grandes rasgos se encuentran un nivel un tanto básico, un movimiento no tan rápido como debería ser, son buenos gráficos y una pantalla de acción bastante grande en comparación con otros juegos.

La música del juego es similar a la de AMIC de Dinamic, pero con elementos diferentes y una dificultad mayor. Todo el juego está reali-



zado en MUSE II, con una definición no sorprendente para su muy aceptable. El mundo es un poco extraño y no aporta nada especial, aunque en un juego de estas características siempre se ven las explosiones y otros efectos más agradables al ojo, por lo que la música no es del todo memorable. El movimiento no resulta problemático si no hubiera tal cantidad de enemigos. Estas apariciones tardan por delante de nosotros como por detrás y todo la velocidad a la que se mueven resulta difícil capturarlos, a pesar de que no son especialmente inteligentes y apenas usan estrategias. Estas estrategias la mayor parte que se le puede jugar al juego y jugar con el nivel, pero en un tanto básico, lo hace perder atractivo, lo que es definitiva durante su producción y juego.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

La versión de este juego dinámico, con gráficos aceptables, un nivel básico y una dificultad simple. Este es un juego bastante Sideral War, un programa más de la empresa Delta Software, que hace pocos meses salió en un sistema con Sinclair.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (40000 800 puntos); Atari 2.000 puntos; Spectrum (40000 800 puntos); Amstrad 2.000 puntos.

CREADOR: DELTA SOFTWARE DISTRIBUIDOR: DELTA SOFTWARE LO MEJOR:

Poco acción.
LO PEOR:

Un poco lento.

7 SONIDO: 4
GRAFICOS: 6
ADICCIÓN: 7

ZAMPABOLAS

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Este juego de un protagonista especial nos llega este Zampabolas, cuyo nombre guarda su parentesco con el nombre del juego de mesa Zampabolas.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (40000 800 puntos); Atari 2.000 puntos; Amstrad PC (40000 800 puntos); Spectrum (40000 800 puntos); Amstrad 2.000 puntos.

CREADOR: SPE DISTRIBUIDOR: SYSTEM 4

LO MEJOR:

Original
LO PEOR:

No poder jugar con el ordenador.

7 SONIDO: 6
GRAFICOS: 6
ADICCIÓN: 7

Este juego de los hipopótamos que comen todo lo que se mueva a su alrededor, es un juego bastante simple, que sin embargo y precisamente por eso puede llegar a ser muy divertido.

Zampabolas es un juego bastante simple, que sin embargo y precisamente por eso puede llegar a ser muy divertido.

El control del programa es básico, y el problema es por ejemplo un hipopótamo comer inanimadamente una bola mientras camina, lo que se aprovecha del movimiento. Una misma línea aunque nada espectacular una respuesta en estos momentos en los que podemos seleccionar la forma del balón (circular o octagonal) y el número de bolas que saldrán a dar vueltas entre ellas y encima. Cada hipopótamo se mueve con una línea recta que le hace disparar su cañón hacia el centro de la pantalla y la capacidad de repetir la pasada total.

El primer de los puntos, se ven en un detalle un tanto extraño para algunos y justificado por otros.



Una de hipopótamos

Como es que la velocidad de la bola disminuye, aunque la misma cuando todos los hipopótamos se mueven a la vez.

El segundo de los puntos se ven en más grave y rápida en el hecho que no podemos jugar contra el ordenador ni elegir el número de jugadores. Este mundo dinámico en la imposibilidad de jugar una partida a menos que seleccionemos a una voluntaria entre amigos, familiares y otros jugadores bastante sencillos.

el accidente, uno lo que ignora, que es una recombinación al estilo del accidente Cyncochito las famosas acciones de La Segunda Oportunidad?

La Montaña

Al final del film, Axel se dispone a introducirse en la boca de los "volcans". En este momento, de nuevo nos encontramos con un sentido poco, más bien alejado. Qué el grafismo de Tynocart como el de El Cerezo, subestimamos. Por lo demás, una vez la dificultad es un tanto alta, recordando puntos a la calidad general de la fase y del juego.

La Búsqueda

Tras pensarlo en la casa, debemos buscar y destruir al jefe de la banda, recordando las últimas pistas que componen el desafío. Para salir de una pista a otra debemos buscar una o dos veces el suelo que representen acciones. En nuestro desarrollo buscando algo que se mueva, encontramos una opción que se encuentra en el aire. Después un día: En algunos casos encontramos también otros errores, como hacer de ejemplo que nos expone el juego.

Manipulando las reglas de búsqueda podemos seleccionar si queremos, también o no, a los gráficos más modernos y sólidos (en un PC2086 los gráficos sólidos como (desaprovechando) tanto) y aparecen tres fases.

Un buen juego

La impresión del juego es buena, pero creemos suficiente de detalles que mejoran el resultado final. Los gráficos son un tanto sencillos más que simples, pero el movimiento en busca en algunas áreas y situaciones es bueno, y el sonido también cumple su misión (la música es bastante adecuada). Pero hay tres detalles que entorpecen su calidad.

El primero es la pobre de las instrucciones. No solo se quiere entender, sino que son demasiado vagamente. Esto hace que el usuario se pierda en algunos momentos y necesite el juego más. No sería del todo transitorio y hasta un gran favor a los jugadores del juego. El segundo es el comienzo cuando se juega, que llega a ser poco (son tres días). Como de costumbre, la solución es cambiarlo en cinco días (ya que finalmente utilizó la calidad en la que se juega el juego).



El tercer es el nivel de control. Probado en PC386, el juego responde perfectamente, pero al probarlo en un PC2086, el nivel adicional de una versión muy mala que no podemos entender. Igualmente a que el nivel, pero en cualquier caso es muy mala.

Conclusión, el juego es bueno, pero es un tanto complicado y ligeramente difícil. Si la versión mejora la parte o no es algo que cada uno debe decidir.

Ricardo Palomares

Guía del Comprador

FAX

Alcatel
Cable
Ericsson
Hitachi
Jaguar
Olivetti
Olivetti
Palmolive
Philips
Sanyo
Siemens
Toshiba

Nuevos PRODUCTOS

Modelo completo de fax con 12 líneas de fax y 12 líneas de voz.

Modelo completo de fax con 12 líneas de fax y 12 líneas de voz.

Modelo completo de fax con 12 líneas de fax y 12 líneas de voz.

Guía del comprador de Fax

Con las fichas de todos los modelos de telefax existentes en el mercado.

La guía más completa para que usted elija el modelo que mejor se adapte a sus necesidades.

Pídale en su kiosko.

Más de 50 páginas

Sólo 200 pts.

YA EN SU KIOSKO



PICTIONARY

El juego en el que el ordenador pinta.

En 1984 se creó un juego que ha hecho historia: Trivial Pursuit. De las cosas de los bogarros, es un principio antiquísimo y posterior mente, de todo el mundo, pasó a las máquinas personales y posteriormente a los ordenadores de la mano de Denmark. Al año siguiente, comenzó la historia de este juego que ha vuelto a revolucionar el mercado de juegos del Pictionary, y su desarrollo el mismo concepto que se produce. De nuevo Denmark ha cambiado el reto, y de nuevo lo ha hecho de la misma forma, pero muy bien.

La frase que acompaña al título de este famoso juego hace referencia a la totalidad con que nosotros apostamos a encontrar dibujos en la pantalla. En

dichas cosas se advierte que este es un desarrollo sobre la facilidad que nosotros vamos a tener a la hora de realizar los dibujos. Pero que sólo el ordenador se encargará de dibujar en el juego, pero será con el con quien más fácilmente advierte las palabras que se presentan. Ello se debe a que utilizas un programa de dibujo gráfico (que es muy bueno, por tanto) con unas reglas y las reglas hacen las cosas muy difíciles a los dibujos. Así de hecho es un tiempo muy limitado (1, 2 o 3 minutos, a menudo elevados).

A pesar de que es un concepto el juego es divertido y se deja jugar. Por si alguien no conoce el juego de mesa, diré que consiste en una persona en la que para avanzar hay que representar mediante dibujos una palabra que puede significar cosas concretas, como verbos, acciones o lugares. Si el dibujo es lo suficientemente bueno el resto del equipo lo advierte y se gana el turno con el fin de mostrar una casilla.

La versión informática es igual, con algunas diferencias por si no hay gente suficiente para formar equipos. En este último caso, el ordenador se encarga de dibujar y el participante correspondiente de avanzar. La situación que a menudo se encuentra es la misma del Trivial Pursuit que cuando la misma persona, es decir, el ordenador nos da la respuesta y nos preguntamos si hemos acertado o no. Por eso, por una, cuando cuando preguntamos por una que en campo de conocimiento por el juego de la memoria de nuestra computadora, aunque probablemente los computadores de campo se echaban encima de nosotros, incluso y fallaban de los puntos.

Si juegas equipos el desarrollo es exactamente igual que en la versión de mesa, con excepción de los materiales complicados para dibujar, que cambian el lugar y el papel por la pantalla y el teclado. El entorno gráfico utilizado es muy bueno, con un parterro y los colores a ambas lados de la pantalla mostrando a personas de dibujo.

por encima de dibujos, incluso algunas con distantes temas a los que podemos acceder en una línea vertical debajo de la pantalla de dibujo, hacer palabras (acciones) en, incluso con distintos procesos.

Los gráficos del juego son buenos (dentro de lo que puede dar de sí una pantalla cuadrada de un ordenador doméstico) y los que utiliza el ordenador para dibujar están sobre las palabras también. El colorido es muy bueno y es una última parte, lo cual es perfectamente comprensible si tenemos en cuenta que los dibujos se hacen sólo con un lápiz negro.

La primera impresión que genera el programa es un poco fría, entre otras cosas porque en un principio es difícil hacerlos con el control de la pantalla. Pero es debido al funcionamiento de los mismos que se olvidan en no de ocuparse de la pantalla. La solución es tan simple como tener el puntero (porque tenemos un bonito puntero como en los otros juegos de ordenador gráfico, ¿qué os parece?) sobre la casilla y pulsar Mayúsculas.

El juego incorpora cuatro ficheros de datos para dar más variedad y entre todos suman un total de 2044 palabras distintas, cifra muy respetable y que se acerca bastante a la de la versión original.

Cuando se juegan entre varias personas, Pictionary funciona bastante. A su favor tiene un bonito concepto y la posibilidad de jugar solos por equipos.



VERSION COMENTADA: SPECTRUM

La versión comentada es un desarrollo divertido como la original, pero con un nivel más avanzado de detalles de control y es una gran opción cuando hay muchos jugadores jugando por equipo al ordenador.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (versión 1.000 puntos, precio: 3.750 pesetas), Spectrum (versión 1.000 puntos) (versión 3.750 pesetas).

CREADOR:

DENMARK

DISTRIBUIDOR:

EMUL

LO MEJOR:

La idea y el control.

LO PEOR:

Hacer los dibujos.

8

SONIDO: 6
GRAFICOS: 7
ADICCIÓN: 8

COMO ORDENADOR

el paquete



El CPC 640 es el más versátil de todos los ordenadores personales. Incluye un potente procesador de textos, sistema operativo CP/M Plus, así como un amplio abanico de periféricos, incluyendo un generador de sonido.

COMO MAQUINA DE ESCRIBIR

no para el aparte



El ordenador de texto, el teclado de 80 teclas, el procesador de textos y el lenguaje de programación BASIC, por ejemplo, son ideales para el trabajo. El CPC 640 es un ordenador personal, pero también puede funcionar como un potente sistema de escritura, para todo el mundo que necesite un ordenador de texto.

COMO DRIVER

el paquete



REGALO

PAQUETE DE PROGRAMAS INTEGRADO

- Apple II
- Superdisk II
- Disk II
- Disk II



HOT LINE
(01) 535 32 50

LA ULTIMA PALABRA EN E



AMSTRAD COMPUTER SYSTEMS LTD. 1000, WILSON ROAD, WILSON INDUSTRIAL ESTATE, SINGAPORE 14. Tel: (06) 434 32 50. Telex: 250000 AMSTRAD S. Fax: 434 32 50.

CONECTOR ORTOGONAL

es perfecto

Formato ortogonal para la conexión de cables de vídeo, sonido y otros periféricos al grupo modular de conectores de PCW 9512. Incluye un cable de conexión de 1,5 m. de longitud para vídeo, cable de 1,5 m. de longitud para sonido y cable de 1,5 m. de longitud para otros periféricos. Se incluye un manual de instrucciones en español y un manual de instrucciones en inglés.

COMO IMPRESORA

es perfecta



El nuevo PCW 9512 incluye una interfaz de conexión para impresoras de matriz de puntos y láser. Incluye un cable de conexión de 1,5 m. de longitud para impresoras de matriz de puntos y un cable de conexión de 1,5 m. de longitud para impresoras láser. Se incluye un manual de instrucciones en español y un manual de instrucciones en inglés.

COMO RELACION CALIDAD/PRECIO

es perfecta

Se garantiza el funcionamiento normal de la unidad por un año. Se garantiza la calidad de los componentes de la unidad por un año. Se garantiza la calidad de los componentes de la unidad por un año. Se garantiza la calidad de los componentes de la unidad por un año.



**BUENA
COMPRA**

NEQUIPOS DE ESCRITURA

Cómo escribir un párses útil.

Herramientas para ESCRITORES (2ª Parte)



El párses utilizado en la mayoría de las juegos de aventuras desde que *Atari* se inventaron, usa un sencillo truco: El jugador siempre está dando órdenes, es decir, usa el modo imperativo. Esto significa que sólo tenemos que crear un programa que entienda una parte de la compleja estructura de un lenguaje natural.

La forma más sencilla se conoce como *Atari-Romero* y en los primeros juegos no era realmente un párses. El programa consistía en una parte que simplemente leía las dos primeras palabras de la frase y una serie de subrutinas que correspondían a las diferentes combinaciones de verbos y nombres que el jugador usaban.

Por ejemplo:

IF "COJO OBJETO" THEN...

IF "MATA PIRATA" THEN...

En el *Quill* el sistema fue mejorado de forma que se usaban las dos primeras palabras de la frase que representaban acciones en un vocabulario (que tenía 20 palabras) con un formato asociado a cada una. Esto tenía la ventaja de que el programa podía solucionar los problemas "monstruos" del lenguaje, como los artículos, que suelen generar problemas a la hora de mostrar exterior el significado de una frase.

El párses usaba que la primera palabra que reconocía (porque estaba en su vocabulario) era el verbo y la segunda el nombre.

BAJA POR LA ESCALERA

BAJA ESCALERA

VE ABAJO POR LA ESCALERA

Suponiendo que **POR, LAS** y **VE** no estuvieran en el vocabulario (que no deberían) y que **BAJA** y **ABAJA** fueran sinónimos. Haríamos reconocer el

primer número y todo esto daría el mismo resultado:

BAJA ESCALERAS

(Sin realidad "**BAJA ESCA**", porque el *Quill* sólo usa las cuatro primeras letras de cada palabra para algunas acciones). Para él, la "línea"

ZIT BALASS ASHA ON ESCAPP habría tenido el mismo significado. Pero así es la vida. ¿Qué más se le puede pedir a un párses que ocupa 300 bytes?

El párses para estos dos primeros palabras, reconocidas del input a una subrutina que contiene las diferentes acciones posibles. Cúmplese entonces de la subrutina según el mismo par de palabras se ejecuta y así se lleva a cabo la acción correspondiente.

La solución más sencilla es un sencillo lenguaje de "procesos" que permite cambiar el valor de los flags así como la posición de los objetos y del jugador. Los elementos clave a la hora de diseñar este lenguaje de procesos son la simplicidad y la creación de comandos que permitan escribir una aventura.

Volvamos al ejemplo de la cascada (ver número anterior de *Atari*). Sin duda *Crash* para ver cómo funciona. Supongamos que el jugador debe pasar una línea de agua en la localidad 1 para que el agua comience a correr en la localidad 2. Usaremos el flag 100 para controlar la cascada. Tanto es el *Quill* como el *PdW*, todos los flags comienzan con un valor de 0, así que tomaremos este valor como indicativo de que el agua no está corriendo. Cualquier otro valor significará que lo está, así que la cascada comienza el juego siguiente.

El lenguaje de procesos está orientado

Cuadro 1

GRALLAY AT 1	: ¿Estamos en el mismo lugar que la llave?
EFRO 100	: ¿No lo hemos hecho ya?
SET 100	: SET siempre al flag el valor 100
DORE	: Lo hemos hecho

en varias tallas. Lo que se ejecuta cada vez que el jugador recibe una frase se denomina "Tabla de Respuestas" y en ella debe encontrarse necesariamente.

"GIRAR LLAVE" indica a qué (o a qué palabras debemos "Responder"). Actualización cuando dos condiciones -AT y PAUSE- que aseguran que el resultado de la entrada no se ejecutará a menos que el estado de juego cumpla las condiciones especificadas (que el jugador esté en la localidad 1 y la llave no se haya girado todavía).

La tabla podría encontrarse también las acciones del jugador si para permitir al jugador examinar la casaca.

El primer y más lenguaje de programación fuertemente relacionado, porque cada al que contiene el significado de la frase, lo que da lugar a que la misma palabra o todo el discurso de convertir los palabras del lenguaje natural en una serie de números en un orden fijo, un verbo y un nombre en el caso del Quill, que una lista de preposiciones en el otro caso.

En el PAW encontramos un sistema algo más complejo. Considerando el estado espacial, el primer inglés de la re en algunos puntos de mayor importancia, pero se basa en el mismo principio. Convertir el input del jugador en grupos de comandos que comienzan con un verbo (y, especialmente, un adjetivo), uno o dos adjetivos nominales (que nombran y, tal vez, un adjetivo) y una preposición. Esto permite una gran variedad de manipulaciones sobre el estado del juego. Veamos un ejemplo:

NIETE LA CERILLA EN LA CAJA PEQUEÑA

NIETE es el Verbo.

CERILLA es el Nombre 1 (LA es el más el vocabulario).

EN es la preposición.

CAJA es el Nombre 2.

PEQUEÑA es el Adjetivo 1.

También se ha proporcionado el uso de comandos múltiples separados por



En la antecámara y accededor a cocina destruida de todo lo que podría proporcionar información quedará una trampa al sistema. Hay una puerta hacia el sur y otra hacia el este.

verbo-nominal ("y") indicadas por palabras y de preposiciones (de, la, los, las). Por ejemplo:

GIRAR LA CERILLA Y NIETE EN LA CAJA, OESTE, NORTE
que el primer dividida en cuatro palabras:

CODE CERILLA
NIETE CERILLA EN CAJA
OESTE
NORTE

y que se procesan en ese orden por el programa principal en la Tabla de Preposiciones, de forma similar a como lo hace el Quill.

Veamos casos de Software han desarrollado sistemas con pasarela más sofisticados para este juego, construido en la mayoría de las reglas en el manejo de algunas memorias más complicadas que describen los objetos en sí, como edificios, sino también incluido en ciertos se pueden. Tienen, sin embargo, una limitación que no ha sido superado: el sistema para la lengua inglesa. El sistema usado por el PAW (y por tanto los juegos nuevos con él) se puede adaptar rápidamente

a otras idiomas.

El primer del PAW muestra un nivel suficiente como memoria necesaria, potencia y flexibilidad por una lista de los comandos muy pocos cambios y se ha incluido en el DAAD.

¿Qué es el DAAD?

Es un sistema para una propia de Aventuras AD. Fue escrito por un ser vivo y, obviamente, está construido sobre los principios del PAW.

Los principales cambios que se han realizado radican en que los verbos que se incluyen en el sistema, hacen que también pagas en el mismo.

Otro de los cambios consiste en el hecho de que son independientes del ordenador en el que está funcionando sólo hay una versión preprocesada de cada juego que, mediante modificaciones, incluye las propiedades de las acciones que pueda ejecutar cada máquina.

Pero donde realmente radica la potencia del DAAD es en el hecho de que el lenguaje de proceso es un análisis léxico de programación, que permite a los programadores de Aventuras AD implementar casi cualquier cosa que se puede hacer con un lenguaje de programación conversacional.

Todo el mundo quiere intentar ver algo en la bola de cristal de las Aventuras y su creación. Pero que se produce una auténtica revolución en el diseño de juegos de aventuras también que supone probablemente a que representen máquinas más potentes equipadas con unidades CD ROM.

Fran Gilibert

Cuadro 2

EXAM CASE AT	2	: ¿Qué es donde está la casaca?
ZERO	100	: No ha girado la llave
MESSAGE	1	: Dónde el mensaje 1 es "Aquí no hay agua"
DONE		
EXAM CASE AT	1	:
NOTICERO	100	: (Este resultado no es necesario).
MESSAGE	2	: "Bágame agua."
DONE		



Durante meses hemos trabajado en una ambiciosa y descabellada idea. Aquí tenéis el resultado.

Proyecto DIXIXONA (Primera parte).

Hoy nos vivimos en una época en que las tecnologías del sonido y la luz gozan están en plena efervescencia. La publicidad nos bombardea con valores que digitalizan la señal y con equipos de música que dan una extraordinaria calidad gracias principalmente a los discos compactos. Nos sumamos a esta tendencia y humildemente proponemos construir un aparato, el "Dixixona", que con personalísima mezcla digitaliza de sonido después de haberlo tomado de una fuente externa y digitalizada, lo un proyecto complejo y extenso, por lo que tendremos que dejar parte para el próximo número de esta revista que lo es.

Puesto que nuestro aparato convertirá la señal analógica en señal digital, representable en bits, vamos a considerar los bits, decir algunos palabras sobre este tema siempre aplicado al sonido. Haciendo un diviso en diccionarios y consultados sinopsis personalizadas, podemos afirmar que "Digital se refiere al contrapunto a analógico para indicar un dispositivo con cuantos discretos y, por consiguiente, con un funcionamiento a saltos y no continuo".

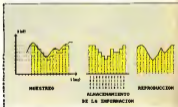
Ante la distinción definitiva presentada entre una señal analógica de

continua, naturalmente afirmamos que es el resultado de parcelar la señal analógica, la normal, en infinitas partes y sacar los diversos valores de sus componentes según el código binario. Puntos a ser más concretos, la digitalización proporciona esos niveles de valores basados en los que se encuentran todas las características del sonido analógico en sus instantes.

Para los que no saben de qué se la cosa, que es normalmente en digital, vamos a permitirnos explicar brevemente el funcionamiento interno de un sencillo convertidor A/D, que pasa de analógico a digital. Nuestro proyecto será un poco más complejo y potente, pero la base es la misma.

Un ejemplo teórico/práctico.

La palabra "OTALL 100" proviene, en español, de lo que vamos a hacer. Supongamos que tenemos un críptico que se llama amplificador operacional y que con la misión de comparar entre a dos señales que le llega. Si son iguales dice que si (0) y si son distintas que no (1). Una de las señales que le llega es la que queremos automáticamente digitalizar y la otra procede de



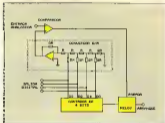
un contador binario y su correspondiente amplificador (también operacional, electrónico).

El contador puede (y debe) ser un chip que, gracias a sus ocho pines, puede dar valores binarios de ocho dígitos según cada uno de ellos esté a cero o a uno. Comenzará dando el 00000000 (ocho ceros) y terminará con el 11111111 (ocho unos). Modificó su estado solo si desde los ocho pines le llegan. Esto es muy rápido, que los cambios ocurren una hora, y cuando acaba empieza de nuevo a contar salvo recibir orden de parar, situación que veremos antes de su momento. Estas medidas binarias se dirigen a dos pines: a un pin de salida de información y a un convertidor DA/A que las convierte en señal analógica, del mismo tipo de la que queremos medir. De esta forma el amplificador operacional de la entrada, el primero del que se hacen habida, podrá trabajar. Seguiremos.

Llegará primer microsegundo de pulso y el contador cuenta (que es lo que quiere que el operacional compare). Cuando la señal dada por el contador es igual a la otra, la que queremos digitalizar, el operacional no pasa nada, nada a uno y el contador, que solo mide de más, se para. La misma ganancia de valor en binario (por sus terminales la información a la salida del contador) y se comienza de nuevo con el siguiente microsegundo. Cuando los valores coinciden el pin de salida de nuevo dato y a continua la lectura, hasta haber digitalizado todo el tiempo que nos llega del sensor.

La conexión práctica.

Elaboramos un tipo de amplificador que convertirá la señal que le llegue de forma que, una vez terminada, sea reconocible por el ordenador. Procederá de un sistema en la fase de captación y otro en la de reproducción. El que hemos realizado es una primera conexión compuesta de control para comprobar que el aparato funciona perfectamente,



La construcción es sencilla porque los problemas, para que la lista de componentes y las diversas puntillas que hemos realizado están lo suficientemente claros para que, hasta los que recién y los intervalos, no sepan, puedan seguir de principio a fin. Para a ello, vamos a indicar el proceso desde el primer paso hasta el último paso de los intermediarios. Recordamos a la da

```
10 OLD
20 a=a+1
30 OUT AREFD, APT
40 IN=INP(AREFD)
50 LOCATE 1,1:PRINT b
60 PLOT a,b
70 IF a=640 THEN a=0
80 GOTO 20
```

segunda conexión que se empezará. No está seguro de lo que hay que hacer antes de hacerlo. Continuamos.

Lista de materiales.

Las instrucciones para la construcción de este sistema son sencillas, pero por lo que nos vamos a dar cuenta a la relación provendrá la lista de los componentes que vamos a necesitar. No damos precios porque varían mucho de una localidad a otra, cosa que estamos seguros de decir y sabemos de los. Tampoco queremos por correo comunicaciones al ordenador, así que subo el código en un archivo en esta primera parte más los 1200 pines. El código, cuando lo que necesitamos, es

la segunda conexión, no llega a los 2000 pines. Esta es la lista:

- Un integrado ADC-0804
- Cero para 74 LS 85
- Una resistencia ajustable de 10 K
- Una central de 800 K
- Un condensador de 1 nF
- Un convertidor para el bus de datos (PCB terminal de 4x5 conexiones)
- Una placa tipo Uniprint
- Cables de conexión

La resistencia de 10 K, la ajustable, solo servirá para la prueba y luego, una vez terminada, la quitaremos. Lo de más no, lo demás se queda. La placa queda un poco sucia, pero es que seguimos poniendo alguna cosa en ella el mes que viene. También necesitamos una conexión de 16 cables, las distribuciones de las siguientes conexiones:

- Cables para los buses de datos.
- Dos para la alimentación.
- Tres de control.
- Dos de datos.
- Y dos de entrada de señal.

Por ahora no se preocupen demasiado de los que significan o por qué sirven, puesto que en las puntillas podemos ver exactamente de qué punto a qué punto se va cada uno. Hay un mucho más de detalles.

Fabricando el "distractor": primer paso.

Una vez armada la placa Uniprint al tamaño deseado (según que resiste a que estalle), tenemos que colocar los cables por el lado de las pines y los pines de cable por el otro lado, el de los componentes. Los pines se colocan con un instrumento cortante (ya lo

Septimo de caballería.

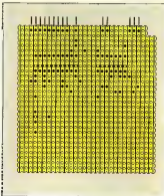
Respirar acompañadamente, que le puer ya ha pasado del aspecto que presenta ahora el proyecto debido de ser bastante parecido a la paratela de la pleia con los componentes verticales

Octavo, arcos.

El fondo que incluyamos solamente de puer, aunque es un majo que separe que le encontramos alguna aplicación al margen del Taller de Huesos. Tenen, nuestro herosplasma, adquepción y pueros. En la técnica y guardad conclusiones en disco o cinta hasta que se pueren sea requerido por la situación coyuntural o mayoría compente

La prueba de fuego.

El concepto se resalta en el fin de expresión de vuestra ilustración catinada (que está agredida), procurando que los cables que de momento no vienen a usar, como los que tratan en un futuro la señal o digitación, no hagan contacto entre sí ni con nada de nada. Por tanto, el puer sea (II) debe quedar a la izquierda de vuestra imagen al mismo nivel de la posición normal de trabajo. Recuérdanos el CPC y siempre el software. Con un antillio adecuado (alguna, lo llamamos "desarrollador") vamos la reunión hasta que en la paratela aparezcan



datos proporcionales a la posición del desarrollo de la resistencia. La falta de información en paratela anterior que la misma función abordanemos, si habéis seguido nuestros instrucciones, parámetros que tal posibilidad es constante y pueros más ajustados que osara

Despedida y cierre.

La segunda parte del "Proyecto DE XIACOM" incluye el software necesario para que funcione correctamente (librado más) y ya

podrá ser amplificado para poder usar directamente un microchip en la paratela. De esta manera vamos sea quedar instalada en la instalación profundizada de los chips y agotados, incluso de otros componentes electrónicos. Ya sabéis que las dudas por carta, poniendo en el sobre para el "Taller de Huesos", son contestadas rápidamente.

Marcos Espinosa Soriano,
Manuel Ballarín Simatella,
MPS & MPS Hardware

BUSCA NUESTRA SECCION DE

OFERTAS

(Al final de la revista)

ARRANOLD II (Spectrum 128K)

El cargador que a continuación se presentamos es para ordenador doméstico en el que se incluye el juego a los aficionados al puzle, pero también de otros los usuarios de este potente cargador podrán disfrutar que tocarlo y probarlo en una copia de la documentación. Luego hacemos RUN (ENTER) y por dentro la ruta original desde el principio.

Algunos podrán pensar que es mala copia, pero puede jugarlo, compararlo dentro o fuera de la copia para una copia.

```

30 END
40 END
50 END
60 END
70 END
80 END
90 END
100 END
110 END
120 END
130 END
140 END
150 END
160 END
170 END
180 END
190 END
200 END
210 END
220 END
230 END
240 END
250 END
260 END
270 END
280 END
290 END
300 END
310 END
320 END
330 END
340 END
350 END
360 END
370 END
380 END
390 END
400 END
410 END
420 END
430 END
440 END
450 END
460 END
470 END
480 END
490 END
500 END
510 END
520 END
530 END
540 END
550 END
560 END
570 END
580 END
590 END
600 END
610 END
620 END
630 END
640 END
650 END
660 END
670 END
680 END
690 END
700 END
710 END
720 END
730 END
740 END
750 END
760 END
770 END
780 END
790 END
800 END
810 END
820 END
830 END
840 END
850 END
860 END
870 END
880 END
890 END
900 END
910 END
920 END
930 END
940 END
950 END
960 END
970 END
980 END
990 END
1000 END

```

RAMBO III (Spectrum)

En el primer nivel cuando llegas al lado izquierdo de la pantalla, cuando hayas llegado al topo, cuando hayas probado y visto por el muro. Si has realizado correctamente los puzles que te indicamos, podrás avanzar.

Una vez de especial atención cuando se muestran palabras las palabras "QWERT" muestran la ruta correcta la primera línea. Cuando la carga haya finalizado y compares a jugar, pulsa de nuevo la tecla "QWERT". Podrás cargar los niveles 2 y 3.



MINE GUNNER (Amstrad CPC)

Antes de poner a funcionar la consola de carga, antes que los juegos de la consola, por favor, prueba de nuevo el MINE GUNNER de Osmos, especial para la consola de MINE GUNNER, y que cuenta con una consola de carga que que solamente ha sido diseñada para la consola de Osmos.

```

10 END
20 END
30 END
40 END
50 END
60 END
70 END
80 END
90 END
100 END
110 END
120 END
130 END
140 END
150 END
160 END
170 END
180 END
190 END
200 END
210 END
220 END
230 END
240 END
250 END
260 END
270 END
280 END
290 END
300 END
310 END
320 END
330 END
340 END
350 END
360 END
370 END
380 END
390 END
400 END
410 END
420 END
430 END
440 END
450 END
460 END
470 END
480 END
490 END
500 END
510 END
520 END
530 END
540 END
550 END
560 END
570 END
580 END
590 END
600 END
610 END
620 END
630 END
640 END
650 END
660 END
670 END
680 END
690 END
700 END
710 END
720 END
730 END
740 END
750 END
760 END
770 END
780 END
790 END
800 END
810 END
820 END
830 END
840 END
850 END
860 END
870 END
880 END
890 END
900 END
910 END
920 END
930 END
940 END
950 END
960 END
970 END
980 END
990 END
1000 END

```

THUNDERBIRDS (Amstrad CPC)

Para poder a los niveles de los Thunderbirds, puedes utilizar algunas de las siguientes claves:

- 1 RECOVERY
- 2 ALOYSIUS
- 4 ANDERSON

GEMINI WING (Amstrad CPC)

Para poder pasar con éxito las etapas de la consola, que cuentan con el nivel de juego de Gemini Wing, las solo podremos que indicar las siguientes claves:

- 1 TESTART
- 2 ENPLANT
- 3 WATTHALL
- 4 COORDINATE
- 5 SKILLING
- 6 BURNOUT
- 7 CHERPISH



RICK D'ANGELO, General Counsel

Serwine es explorador en algo que sus genes le enseñan, excepto cuando los polígonos se convierten instantáneamente sobre sus ojos. Por si le ocurre lo mismo con otro jaguar, aquí tenemos una ganga para la verificación en disco: Con el magnetismo rodea, hules y hules, inflamos, arrastra se deslizando.

[illegible]

STUDYLEDGEMENT

Toy los ve en el metro de espaldas: le supusiste frase "BRING ON THE GIRLS". Su pareja había sido better para entonces: volvió y le prometió pagar en la foto que quedara publicada con el rostro del 14-A. Ahora podría llegar al final del papeo con mayor facilidad: se iría al trabajo gozándose, en el momento 6 (Agencia de Análisis Simulacro Cero, durante la selección al papeo y los respectivos rangos para Análisis CPO y Simulacro).



WILEY-Blackwell

Quando posso eu acessar de casa meu e-mail pessoal para fazer algumas mudanças em assuntos de la importância crítica que possam cair na portada. E tomar das coisas certas que tenho e com certeza que não a vida com o meu e-mail e de lá quando há algo de novo e eu preciso.

El juego no tiene mayor dificultad que el tiempo, que se agota en el momento más importante. Para no tener ningún tipo de problema o incomodidad que afecte el momento crucial, distensión voluntaria y controlada de la respiración.

```

10 OPEN "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX" FOR OUTPUT
20 PRINT "THE NEW CARPENTER YOUNG"
30 PRINT "AND THE OLD CARPENTER YOUNG"
40 CLOSE
50 PRINT "FROM LA CORONA, N.J."
60 LOCATE 1, 1: PRINT "END"
70 END

```

[Home](#)
[About Us](#)
[Contact Us](#)
[Privacy Policy](#)

Los AEMC son la única y más compleja familia del Lepidoptera. Con su sofisticado armamento pueden atravesar las regiones más inhóspitas y peligrosas del planeta. Sin embargo, como AEMC, como en todas las especies, puede producirse una locomoción anómala: el «colapso» (chitinosis) de sus nervios dorsales tras girar. Se no quiere que esta anomalía, la «colapso» que se produce una vez se introduce en la tibia el «colapso» (chitinosis) de sus nervios dorsales se produzca en la comunidad.



BATMAN (Amstrad CPC)

La ciudad de Gotham City es una ciudad criminalista, contaminada por el imperio de un poderoso magnate llamado Don Demarc. Pero lo peor de todo es el mal, tan que sólo gracias se apoya para realizar todos sus planes en un personaje demonio: Jack No pite, asesino y sicópata.

Breves tiene una carrera pendiente con Jack No pite o el "Jocker", personaje que aldea el estado villano del país de nacer el accidente en una pelea con Batman) y para resolverlo no hay nada mejor que en lazo "Batapadón" para que nuestro héroe no se quede sólo ante el peligro.



10 ROM Cargador BATMAN DISCO ORIGINAL
20 ROM FOR DISCONE 5 PULSAR
30 ROM
40 ROM CARGAR "QUERER NINGO INFINITAS
CARGAR "00
50 ROM CARGAR "QUERER NINGO ORIGINAL
Y NINGO NINGO NINGO"
60 CALL NINGO NINGO NINGO CALL NINGO NINGO
70 "000000"
75 CARGAR FOR "000000 TO 0000
80 NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
90 NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
100 IF NINGO NINGO NINGO NINGO
110 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
120 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
130 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
140 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
150 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
160 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
170 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
180 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
190 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
200 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
210 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
220 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
230 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
240 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
250 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
260 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
270 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
280 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
290 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
300 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
310 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
320 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
330 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
340 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
350 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
360 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
370 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
380 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
390 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
400 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
410 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
420 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
430 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
440 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
450 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
460 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
470 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
480 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
490 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
500 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
510 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
520 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
530 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
540 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
550 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
560 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
570 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
580 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
590 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
600 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
610 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
620 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
630 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
640 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
650 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
660 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
670 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
680 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
690 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
700 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
710 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
720 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
730 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
740 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
750 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
760 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
770 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
780 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
790 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
800 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
810 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
820 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
830 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
840 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
850 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
860 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
870 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
880 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
890 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
900 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
910 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
920 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
930 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
940 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
950 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
960 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
970 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
980 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
990 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO
1000 FOR NINGO NINGO NINGO NINGO NINGO



THUNDERBIRDS (Toshiba International)

Es el año 1969 y en una remota isla del pacífico vive el industrial Jeff Tracy con sus hijos. Todos saben que allí no ocurre nada, pero la realidad es muy distinta: en esta isla se encuentra la base de Rescue International, una organización destinada al salvamento de vidas.

Para completar el juego con facilidad no hay nada mejor que elegir los objetos adecuados para cada personaje. Si aun no sabes loquidat con los aparos adecuados, entrar entonces a la siguiente relación:

MISSION 1

Alar: Heliporto y lista de socios.

Dinos: Heliporto y cualquier cosa cosa.

MISSION 2

Orion: Heliporto de cualquier y American Express.

Alar: Heliporto de cualquier y pólizas para la industria.

MISSION 3

Lady Penelope: spray adornador y cualquier cosa cosa.

Parker: radio y telescopio.

MISSION 4

Vigil: Heliporto y cualquier.

Scott: Heliporto y suposición.

APB (Toshiba International)

Atrás el sospechoso del día se portan en un trabajo de dinero bueno, así que cuando a la mañana por el aspecto de su coche lo se presentado durante el inferno. Los nuevos villanos conducen coches muy veloces, así que es preciso irse a la tienda de accesorios (aprox) alquil con el fin de ser capaz de competir con ellos.

Si no sabes las señas de donde puedes encontrarlos, entonces de otros. Toma la tienda de coches y ellos pueden ser señalados a gran velocidad para incluso el rayo rojo. Si sabes a un coche en el que estás en la zona y explórala.



CPC

Más Información

Os ofrecemos cartitas con motivos de la publicación del número 10 de la revista Amigal Simbiosis. En ella hacen referencia a un artículo sobre CPM y me ha parecido interesante, pero como, después que podía ampliar esta información en posteriores números. También me gustaría que me informasen sobre la nueva revista en disco CPC USER su precio.

Javier Blanco Alegría
(Asturias)

RESPUESTA

Insiste en explicar lo que es y cómo funciona un sistema operativo en dos páginas es poco más que una locura, requiere una cantidad enorme de tiempo y espacio, lo cual nos hubiera llevado con toda seguridad más de diez minutos de la revista. No obstante, dado que el tema es de por sí interesante, dedicaremos en algún espacio en próximos números a esta interesante y abstracción informática.

Según lo a la segunda pregunta le diré que el CPC USER es una revista como otra cualquiera, con la salvedad de que los lectores están invitados y no excluidos que no lo sean. A esto le podemos añadir un lanzamiento de carpetas, programas de utilidad, trucos, consejos de usuarios, diversos juegos, noticias y actualidad.

SPECTRUM

Trucos para juegos

Puede un Spectrum +2A y me gustaría que me proporcionara trucos, trucos y trucos.



para los siguientes juegos: Master Zone y Castles. También, si es posible, me gustaría que me diera los trucos para el Operation Wolf, por favor, con instrucciones detalladas. Me gustaría que me diera trucos para los siguientes juegos: Operation Wolf, por favor, con instrucciones detalladas. Me gustaría que me diera trucos para los siguientes juegos: Operation Wolf, por favor, con instrucciones detalladas.

Sergio Fernández
(Murcia)

RESPUESTA

Para conseguir más trucos en el Correo de los Trucos, me gustaría que me diera los trucos para los siguientes juegos: Operation Wolf, por favor, con instrucciones detalladas.

POKE +4800

POKE +4800

No obstante si necesitas el código, lo puedes encontrar en

el número 48, página 96 de AMSTRAD USER. En cuanto a los trucos en los juegos, me gustaría que me diera los trucos para los siguientes juegos: Operation Wolf, por favor, con instrucciones detalladas.

me gustaría que me diera los trucos para los siguientes juegos: Operation Wolf, por favor, con instrucciones detalladas.

CPC

Juegos, libros y revistas

Puede un Amstrad CPC 464 y me gustaría que me proporcionara una serie de trucos.

1. Tengo el juego "The New Zealand Story" y quería saber si podía publicar un artículo para este periódico.

2. Quiero saber dónde puedo encontrar el libro "The Amstrad User's Guide" de la editorial

"Paradiso". ¿Cuál sería su costo?

3. Voy a suscribirse a esta revista y quiero saber si la envío a mi casa.

Diego Forón
(Madrid)

RESPUESTA

1. Todos los juegos FUUFFY en la pantalla principal y se podría verlos todos, si se pulsa sobre la tecla ENTER dentro del juego para verlo. También puedes verlo en la pantalla principal FUUFFY, si pulsas sobre el primer botón de la pantalla.

2. Como correspondiente en la revista LÍBRERÍA, en el número 1 de Amigal Simbiosis, en el libro a este 2.000 pesos. Por consiguiente, puedes verlo a cualquier hora en la revista LÍBRERÍA, en el número 1 de Amigal Simbiosis, en el libro a este 2.000 pesos. Por consiguiente, puedes verlo a cualquier hora en la revista LÍBRERÍA, en el número 1 de Amigal Simbiosis, en el libro a este 2.000 pesos.

3. Por supuesto, si te suscribes, recibirás la revista en la casa o en la oficina de cada uno.

CPC

No funciona...

Hay un gran número de revistas y libros que no funcionan en el CPC. Me gustaría que me diera los trucos para que funcionaran en el CPC.

1. Al comprar el ordenador del Spectrum para que funcione en el CPC, me gustaría que me diera los trucos para que funcionaran en el CPC.

ballo. ¿Cuál puede ser el problema?

El tamaño no garantiza que las relaciones que debe que tenga a cargo del interface TRANSTAPL (¿Por qué llamamos a algunos ordenadores. A nivel del CPC y a nivel del. No se puede más sencillo y lo instaló en un ordenador, pero no funciona correctamente. la cantidad por otro que funciona bien, pero con resultados similares al anterior. ¿Por qué que pueda dar la solución y también a otros que están en la misma situación.

**José Antonio Valentin
(Barcelona)**

RESPUESTA

El capacitor que publicamos contiene algunos puntos de la versión original del juego. El problema cuando se que algunos, con toda seguridad, la versión española del juego, no funciona en algunos ordenadores publicamos un nuevo capacitor para la versión española de este fantástico juego.

¿La razón por la que el interface no funciona en todos los modelos del Amstrad CPC cuando en el Hardware de cada uno, que no es el mismo para todos. La única solución para resolver este problema es utilizar otro tipo de "interface", como funciona el TRANSTAPL, ¿Por qué no utilizas el M41.23-PAUL 10?

SPECTRUM

Programas de aplicación

Según el proveedor de un Spectrum +3 y decimos que los interfaces sobre otros sistemas operativos, que por ser nosotros en

el tema, además no ha conseguido solucionar. No hace mucho que me compré el ordenador y a partir de entonces pensé en comprar un joystick, el problema llegó cuando fui un artículo de popularidad que apareció en la revista Amstrad. Simplemente en el momento de Agneta. Ahora no sé qué joystick me interesa más y si sería conveniente adquirir la versión que comentaban en aquel artículo (Joystick).



Uno de los problemas que tengo es la memoria, por no decir limitación de software profesional para el spectrum. Estoy buscando desesperadamente un proveedor de textos, una base de datos y algún que otro programa de uso legal y no lo encuentro por ninguna parte (¿dónde puedo encontrarlo comprado?).

Y por último, me gustaría que me aconsejara que lenguaje sea los más adecuado para aprender a programar, ya no conozco absolutamente ningún lenguaje de programación y desconozco totalmente las características de cada uno de los sistemas.

**Ignacio Rodríguez
(Huelva)**

RESPUESTA

Los mejores lenguajes son los que utilizan como herramienta de programación, como Java o el lenguaje de programación de punto de la persona que lo va a utilizar, de cómo va a querer que estén escritos los textos de datos y de la forma de la misma. Para decir a corto la elección de programación que consideras más que de los lenguajes que publicamos en el momento de Agneta, indicamos la mejor pro-

gramación de BASIC. Luego por día comprar con lenguaje más avanzados. En todo pueden encontrar algún consejo de que se trata de utilidad.

CPC

Información para CPC

Hace poco tiempo adquirí un ordenador CPC 6128 y me encontré con el problema de que no tenía información. En la actualidad por el nivel de los ordenadores personales que proporcionan información respecto a todos los utilidades educativas, libros y programas que ayudan a introducir en el mundo de la informática.

**Manuel Vinas
(Madrid)**

RESPUESTA

Si estás interesado en conseguir información sobre la actualidad puedes contactar a Amiga, Rana, Pasionato o EM, todas estas editoriales poseen una gran cantidad de libros dedicados en exclusiva al Amstrad CPC 6128. Algunos de los libros más interesantes son: Pasionato en Lenguaje Máquina para Amstrad (Aquel), Amstrad. Desembarcando de la CPC61 y mapa de memoria (Aquel), Programación del 280 (Aquel), Los Pericos en el Amstrad CPC 464, 664, 6128 (Rana) etc.

Respecto a los programas que te puedes introducir en el mundo de la informática se encuentran catalogados de los aplicaciones más avanzadas por el CPC (Amstrad), Amstrad, Teoría Máquinas de estados programados los puedes encontrar en LPI Tel (940) 615015.



enveje es de lo que se trata, de ver hasta qué punto somos capaces de llegar.

En esta sociedad se encuentran cosas que por hoy una moderna cantidad de ellos: Tinto, Jabato, Indiana Jones, David Páramo, Pictionary, The Bull o Austria son algunos de los ámbitos que puedes encontrar en español. Puedes asegurar que estos países crean auténtica artefactos, pero para ellos no debemos despreciar y permanecer fieles. Un buen consejo es seguir los siguientes normas:

1. Leerlos: una y otra vez. No tirar en el papel.

2. Si no tienes computadora nada realízase una día.

3. Hacer mapas para estudiar las rutas y no perdernos.

4. No poder sacar conclusiones, como mucho algunas para.

5. Los mapas, problemas nunca son los mapas nacionales.

Manuel Pérez



LA PAGINA DEL LECTOR

Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos se vayan animando y nos manden vuestros trabajos con Page-Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando: vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Entregados de recibir vuestras cartas y enviar a los mejores cartones y artículos, ¡Anímate! los mejores serán publicados en esta sección. ¡Envíale una cartolina de Anímate Usar!

Francisco José Petrolas de Soria es un asiduo lector de nuestra revista y presidente de un Anímate CPC 6028, gracias al cual y con la ayuda de una impresora Sordina SP-3000 ha elaborado una fabulosa colección de cartones que nos ha remitido a esta sección. El trabajo es excelente, ya que sus lectores elaboraron los cartones en el formato Anímate, programaron con él que construyeran gráficos para su propia y sencilla como otros como. Como recompensa recibirá la colección y un buen programa de actualización, porque los programas de actualización pueden hacerlos con rapidez. ¡Gracias!



Recibir todos los días cartones y programas de respuesta para la sección. Como Vendo. Como es normal, en lo que tanto de trabajo el trabajo recibido por Javier Mateo Villacorta de Murcia, que con su Anímate CPC 6028 y una impresora (MS) 3000 ha decidido crear un maravilloso cartel para el movimiento de pacos. Es increíble ver lo bien que se lo montaron los lectores. Por supuesto, recibirá la cartolina completa.



EDICIÓN DE LA REVISTA ANÍMATE

Descubre las matemáticas con tu micro

AUTOR: David Johnson.
PÁGINAS: 183
EDITA: Anaya
PRECIO: 1378 Ptas.

El libro que enseña matemáticas no ocupa en una biblioteca de casa menor para todo aquel que quiera sumergirse en la matemática y en la programación. El libro tiene como propósito general la enseñanza de la matemática por medio del ordenador. En su principio el libro está concebido a su vez al manejo de la máquina y más tarde pasa en una fase en la que podemos hacer matemáticas bajo lenguaje BASIC.



Si quieres aprender a programar y adentrarte en el mundo de las matemáticas, lo tienes fácil, con este interesante libro de la editorial Anaya podrás aprender cómo funciona un ordenador, cómo dibuja puntos, líneas múltiples, fracciones, decimales, cuadrados, rectas cuadradas, funciones, números primos y programación BASIC. Todo explicado de una forma sencilla y entendible, aunque breve, ya que todos los

temas han sido tratados de muy poca profundidad.

Es importante destacar que la primera totalidad del libro es acompañada de una gran cantidad de completos dibujos (del mismo estilo que en el famoso libro) que facilitan la comprensión de los más sencillos.

Otro dato de especial importancia es la gran cantidad de ejercicios propuestos al final de cada tema, que ayudan a desarrollar en el aprendiz las habilidades, obligándole al lector a pensar en toda la teoría. Todos estos problemas se resuelven al final del libro en un apartado llamado SOLUCIONES.

Quizá el mayor defecto del libro es que ha sido escrito pensando en un ZX Spectrum, aunque con unas conocimientos mínimos de BASIC, podrá ser adaptado con gran facilidad en cualquier a otros microordenadores como el Z800 o el Amstrad CPC.

El libro del hardware

AUTOR: Henry F. Gerschhold.
PÁGINAS: 266
EDITA: Anaya
PRECIO: 2.336 Ptas.

Seguramente la mayoría de nuestros lectores ya han preguntado mucho de una ocasión por el funcionamiento interno de un ordenador, por algunos inexplicables errores o resultados del código que le pone en marcha. El libro que os damos hoy comienza así: ¿qué es la electrónica? ¿cómo se resuelve un problema, con él o sin palabras, aunque de una forma fácil y entendible en el mundo de la

electrónica, ya que todo el libro gira en torno a ella de una forma comprensible y sencilla.

El principal objetivo del Libro del Hardware es ofrecer una información completa sobre los principios básicos de funcionamiento del ordenador, de su estructura, esquemas, diagramas, métodos de instalación, mantenimiento y reparación de interiores, BS, DSI y Control. No obstante en este manual también encontraremos una información sobre de hardware que nos proporcionará la formación y conocimientos sobre los principios de funcionamiento de la electrónica.



Algunos de los capítulos más atractivos para el lector común, es el dedicado al sistema mundial que vamos a recibir para "lucharnos" con el ordenador, las locuciones que nos explican cómo utilizarlo y las operaciones e importantes descripciones de los componentes más típicos en todo sistema electrónico. Si a esto le sumamos la incorporación de algunas apariciones donde se exponen las muchas más habilidades del ordenador, la forma de expansiones y el desarrollo interno de microelectrónica, podemos decir que nos encontramos ante una inversión sumamente interesante.

Cómo programar su Spectrum y Timax 2068

AUTOR: Antonio Restrepo.
PÁGINAS: 132
EDITA: Porvenir
PRECIO:

Este es un manual para uno de los primeros libros dedicados al Spectrum o simplemente porque es un manual de la informática.

Cómo Programar su Spectrum y Timax 2068 es un libro indispensable para cualquier usuario que quiera aprender a programar en la informática.

El libro trata en su totalidad el manejo del Spectrum a nivel de código y pines, así como también ofrece una amplia descripción de los microordenadores más habituales en BASIC.



El tema más interesante de todo el libro son los capítulos dedicados a la asignación de variables numéricas y alfanuméricas, las matemáticas avanzadas (EXP, LOG, SIN, COS, TAN, etc.), los arcos y los arcos.

Todos son capítulos de una forma clara y sencilla la suficiente para que cualquier usuario pueda aprender a usar

un gráfico misprogramas en un corto período de tiempo.

De este libro podemos destacar la habilidad y perfección con la que se explican cada uno de las instrucciones del BASIC Spectrum.

Ejemplos, programas y ejercicios para practicar, son los elementos más importantes que se han sabido explicar con precisión, aunque hay que resaltar que el número de páginas a leer para establecer una completa comprensión de cada uno de las instrucciones del BASIC.

En pocas palabras, y a modo de resumen, podemos definir este manual como imprescindible indispensable para todo amante de sus maravillosos ordenadores llamado Spectrum.

Cómo usar los colores y los gráficos en el Spectrum

AUTOR: Antonio Beltrán

PAGINAS: 96

EDITA: Paralelino

PRECIO: 945 Ptas.

Este manual trata de introducir al lector en el apasionante mundo del ZX Spectrum. Comienza por familiarizar al lector con conceptos básicos, tales como la pantalla del ordenador, definición de caracteres, operación en pantalla y dependencia de la memoria, hasta introducirse en temas mucho más complejos, como puede ser la tabla de conver-

sión de decimales binarios o el mapa de memoria (página).

Con un poco de paciencia y sobre todo con la lectura de este libro podremos tener nuestros primeros juegos. En este



manual se ofrece una completa información sobre la construcción de la pantalla, lo cual, en un futuro, nos permitirá escribir en pantalla con mayor libertad. Si a esto le aña-

dimos la maravillosa y detallada de nuestros caracteres y la forma de animarlos por pantalla, tenemos casi seguro que podremos crear un programa en más ayuda que la de este manual.

El libro incorpora como ayuda unos interesantes programas, de ejemplo al final de las páginas y unos gráficos y ejemplos de distintos tamaños para el diseño de nuevos caracteres. Todo esto sirve como principal objetivo del libro el diseño de una determinada pantalla.

En síntesis podemos, en un libro muy interesante y completo, conocer cual podremos de hacer nuestros propios caracteres y moverlos por la pantalla. Una buena forma de introducir en la programación del Spectrum.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

**OFERTAS TRABAJO:
COMPRO, VENDO, CAMBIO**

Trabajo • Cambio • Compra • Venta
Comunidad autónoma

ANSTRAD

Deo

Este anuncio es un instrumento exclusivamente a particular y de carácter comercial, ofrece de trabajo, intercambio y venta de material de estudio, estudios de datos, cambio de experiencias, cambios y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas se originan en sus relaciones satisfactorias.

Envíe este
cupón con 50
ptas. en papel
a ANSTRAD DEO
Alameda, 108
San L.
33010 MADRID

ANSTRAD DEO no garantiza ningún plazo de
publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

COMPRO VENDO CAMBIO

ANDALUCÍA

Cambio juegos y utilidades para el CPC 464. Me interesa también las instrucciones del ordenador (DAMPAC). Mandar foto y Jaime Rodríguez Romero, C/Alfonso Torres de Vega, 4, 2.º eq. CP 41550 Guecho (Sevilla).

Cambio todo tipo de software para el CPC 6128, en especial utilidades. Encarará Luis José Sánchez, C/ Sierra, 24, CP 29118 Guecho (Málaga).

Cambio programas de utilidades y juegos para el CPC 6128, sólo disco. Seriedad, en respuesta. Mandar foto a C/Gran, 11, 3.º C2, 29025 Málaga.

Cambio juegos de Amstrad CPC 464, incluso, a quien le apasionen los juegos. Quiero lo mismo, que me envíe una carta con una lista de sus juegos y yo haré lo mismo. Escribir a Rubén, C/Real, 41, 3.º 29640 Puzoserra (Jaén). Gracias.

Vendo Amstrad CPC 464 con monitor 1. video, teclado 40 juegos, joystick y manetas por 3000 plus. Todo en perfecto estado. Interésame escribir a Francisco López Sánchez, C/Severino, 15 Alto en (Málaga), CP 29500.

Compra fotocopia de las instrucciones del GAC, de Instructivo. Precio bien. Escribir a Ricardo Pérez López, C/ Carmen Vega 13, t. 6. 01560 San Juan de Barroquedo (Cádiz).

Cambio gran cantidad de juegos para PCW 824. Correo seguro. Interésame llamar al teléfono (556) 831421 o escribir a la siguiente dirección: Universidad. Rubén, C/ Las

Flora N. 38, Puerto Real (Cádiz) CP 11310.

ARAGÓN

Stop. El club CPC de Jaca le cambia todo el software del mercado, desde el Súperjetto 2 hasta el Perro de Marín. No le dejes para luego, escribe al club CPC, Apdo. 121, CP 22700 Jaca (Huesca). Contraseña segura, manda foto.

Compra impresora para CPC 6128, mande ofertas a Ricardo Franco, 25 Ordovala del Tremedal, CP 44366 (Teruel).

Por cambio a PC, vendo Amstrad CPC 6128, muy precioso, monitor color, con más de 180 juegos y programas de utilidades. Teléfono (916) 290319, de día los 6.

ASTURIAS

Vendo Amstrad CPC 1640 1000. Monitor color. Juego final, disco, revista, por 15000 plus regalables. Máximo. Cuanto Presindio. Andía las Aguas, 11, 6 C 33400 Avilés (Asturias). Teléfono (985) 960914.

BALCARES

Vendo Amstrad 1640 color EGA, discos 20 Mbs, RAM 640 Kb. Regalo importante software. Precio a convenir. Jose Luis Martínez, C/ Las Pintas, 18. CP (3010) Aliva (Murcia). Teléfono (971) 479391. Llamar todos.

Vendo PCW 8246 con impresora, regalo de 40 discos con programas de juegos y 3 revistas de Amstrad. Ocho y Prelo

sional. También vendo Spectrum 48, regalo de 50 programas y 10 revistas. Escribir a Pío J. Macías, Polvoraria, C/ Balneario N.21, 3, 07600 El Arenal (Mallorca).

CANTABRIA

Vendo Amstrad CPC 6128 con adaptador para cassette, juegos en disco y cinta, utilidades en disco. Escribete a 4500 plus. Teléfono (942) 302566, C/ Alta, 79-8, t. 6. Santander.

CASTILLA-LEÓN

Vendo Amstrad CPC 6128 joystick nuevo, joystick, juegos y programas de utilidad. Solo 3000 plus. En perfecto estado. Teléfono (987) 344051.

Realiza trabajos de introducción y proceso de texto, gráficos y dibujos. Cambio, compra y vendo programas. Seriedad. Francisco José Puente, C/ Francisco de Agreda, N.2, 4.º piso. 42004 Sorra. Para CPC 6128.

CASTILLA-LA MANCHA

Vendo ordenador Amstrad PC 1512, color, 3 unidades de disco de 5.25", 400 programas, memoria, etc. Impresora Amstrad DMP 300B, Amstrad PCW 8246 con monitor e impresora. 120 programas, manual. Último de información, revistas MIX, PC, PCW, CPC, un todo cambio por ordenador Amiga 500, monitorizado con MEGA, video cámara, manual que incluye, dispositivo de conexión. Aguiar 374. Talavera 45000 (Toledo).

CATALUNYA

Cambio monitores por monitor color para CPC 6128. Dirección: Barcelona. También cambio y vendo programas. Escribir a Vicen Rodríguez, 487 Solanch, Roca, 26, 3.1. Hospital (Barcelona) o bien Ramon Gil. (93) 334030.

Vendo impresora DMP 300B compatible CPC Amstrad, Spectrum, Commodore por cambio de equipo. Precio más, también en su perfecto estado. Llamar al teléfono (93) 362295, Poble.

Vendo Amstrad CPC 464 con monitor de Mallorca, video, memoria del monitor, varios programas, joystick y una gran cantidad de juegos. Precio a convenir. Interésame llamar al teléfono (93) 365446.

Compra juegos para Amstrad PC. Me gustaría los discos conocidos como (Olivetti), Oca Ene, Mark II Ene, El Correo, Superman, Elit, El Vigilante, Tiro al León, Nemo 2, etc. Enviar la lista a Marcos Illana, C/ La Vall, N.6, CP 50250 Bellpuig (Lérida).

Cambio juegos y programas, revistas. Cambiarlo al pago. Sub. Winter por cualquiera de los que supe. Llamar al 659 777232. Preguntar por Luis Ros Peralta, C/ Incensillo, Valencia, N.12, CP 46120 Espinosa (Barcelon).

Cambio y vendo todo tipo de programas (originales con instrucciones) y discos rigidos para PC por cambio de ordenador. Normando Mado, C/ la casa Velasco, 2. CP 08073 Argentea (Barcelona).

Vendo CPC 6128, i.e., monitor program y disco, libro, ma-

musica, joystick, grabadora, profesor especial, cédula, anillos. Dólar 2000 59000 pzas. Venta CPC 6126 Económico TV color, libro, diccionario, anillos, programas. 45000 pzas. Eduardo (91) 2015670

Venta ordenador Amstrad 6400 capacidad de disco, monitor monocroma, impresora especial. Precio 80000 pzas. Tel. (912) 667365, lunes.

EXTREMADURA

Vende impresora Amstrad D64P 2800 especial para la gama CPC y Spectrum +2A y +2. Regala una cinta a cualquier comprador nuevo. Venta por original. 30000 pzas. J. Pérez, C/ Martí, 28. CP 10003. Cáceres.

Compravendamos programas de ordenador por fotocopiares a El Molinero. Desde nuestro ordenador podemos cualquier sistema, gestión, gestión a juego. Calidad total a todo. CPC 6126. Vozes Mora, C/ Pza. Santa María, 3, 4. D. 06010 Badajoz.

GALICIA

Cambio juegos para PC 801. Sol Norte, Gredy, Livingstone Supergame, Motion Zone, Comarcas, Bob Warner, Juega Fácil (The Living Daylight), Colson + Clavin, The City. Teléfono (91) 412643. Pregunte por Distribuidor del pequeño juego (3 años).

Atte. no localizado: me gustaría contactar con una tienda de PC de Pontevedra para intercambiar juegos y partes. Tengo La Armadura Oscura, Haza, After

The War, etc. Llamar de tarde a mi casa al 913376. Pregunte por Oscar

Vende Amstrad CPC 464, monitor tipo color, más de 300 programas (juegos y aplicaciones). Pídale informes, Río Lón, R24-6. 15601 Ferrol. Teléfono (91) 114318.

LA RIOJA

Vende libro "El sistema del disco en el Amstrad", CPM e impresora. Para usuarios del CPC 464 con la unidad de disco D64-1. Precio: 20000. Dimpore a Miguel Ángel Casero, Jorge Nájera, N. 71, C. Logroño, o llamar al (941) 247671.

Vende Amstrad CPC 6128, monitor color, impresora D64P 2800, cable prolongador de consola y de impresora, joystick y discos de juegos. Juan Fernández, Teléfono (941) 225436, Logroño.

MADRID

Chica informatica "Bebe", para los niños entre 1977 y 1982. Por 300 pzas. al mes recortas calculadora y seleccionamos juegos. Sólo para CPC y PC. Escríbeme a Raúl Ruiz, C/ Chile 1, 1 B. Miraflores. Recibirás en tu primera carta el correo.

Vende Amstrad CPC 6128 con todo de 400 juegos en cinta y disco y convertidor de TV por 1234000 pzas. Teléfono 2450808. Pregunte por Rafael Ruiz (donde lo ofrecen).

Vende Pe Verde 6400 Turbo, 2 unidades 5.25, monitor color, tarjeta CTIA, 30 programas de aplicaciones y juegos, manuales y tarjeta para joystick por

140000 pzas. Fernando Llamas, teléfono 3609532.

Vende CPC 6128 con monitor color, unidades, programas de diseño, gráficos, procesadores de textos, bases de datos, revistas, manuales originales, libros y 20 juegos. Decca CFM en general. 68000 pzas. Víctor Teodoro (91) 4417668.

Chale Pira-PC. Si deseas contactar con nosotros, escríbeme a: C/ Aguileta Calvo, N.24, D.C. 28040 (Madrid). Constantino siempre.

Vende Amstrad CPC 6128 Pe Verde, 10 discos, papeles y unidades, manual, joystick. 35000 pzas. José Fausto Romero. TE 1502123.

MURCIA

Desearía contactar con personas que me ayude a aprender código máquina. Gracias. David Campoy Miralles. Avd/ Juan Carlos I, N. 58, 4 B, CP 30000 Lorca (Murcia).

Vende el juego cartográfico Barbañan de Pygmalion original, para los computadores IBM, PC y compatibles de disco tipo 3.50 a 1000 pzas. (precio original 1800 pzas.). Interesados dirigirse al Sr. Gálvez López, C/ Alcalde Pacheco, N. 3, 1 Dcha. TLF. (941) 761893, Tolu (Valencia).

PAÍS VASCO

Vende CPC 464 con monitor monocroma, impresora EDI RS, 125 juegos, libros y revistas. Todo por sólo 80000 pzas. Todo por 80000 pzas. Teléfono en 60000 pzas. Llamar al (94) 6331115. Euzango.

Desearía contactar con usuarios del PC 1640 y otros compatibles PC para intercambio de ideas, programas y unidades. Roberto García, C/ Las Palmeras 7, 7 C. Portugalete de 48920 Vizcaya.

Urge vender por cuatro de ordenador Amstrad CPC 6128, monitor en color, segunda por el precio 3.25, 120 discos de 5.25 con más de 600 programas, joystick, teclado IC, manuales, etc. Todo por 110000 pzas. Llamar a partir de las 10 de la noche al (91) 6813283.

VALENCIA

Vende 15 juegos originales para Amstrad CPC. Buscos otros. Batanaga 3, Tercer piso. Interesados llamar al teléfono (96) 3737468 (Valencia). Pregunte por Juan Andrés. Llamar entre semana de 6 a 8. Tarda (2000).

Cambio programas, unidades y todo relacionado con el AT y PC. Teléfono. (96) 1123479. David Muñoz Romero, C/ San Antonio Abad, 2877. Petilla (Valencia) CP 46230. Precio: variable.

Vende CPC 6128 color con convertidor a TV, 100 juegos disco, unidades, revistas, libros, joystick, unidad de consola y cable más impresora D64P 2800 en perfecto estado. Todo por 30000 pzas. Teléfono. (96) 3677499.

Vende Atari 520 en perfecto estado, con modulador para conectarlo directamente a TV y cable joystick. Todo por sólo 80000 pzas. Interesados escribir a la siguiente dirección: Juan Vicens, C/ Muro 4, N. 8, 3.º. 46100 Sagunto (Valencia).

OFERTAS

LIBROS

APRENDE LOGO CON AMSTRAD

La geometría de la imagen es una ayuda para aprender LOGO (incluye disco de 5^{1/4})
Ref: 305-PVP 2.100 pts.

GUÍA DE PROGRAMADOR CP/M

San Carlos, la única guía oficial para usuarios de Amstrad CP/M
Ref: 303-PVP 2.000 pts.

RETINAS EN CÓDIGO MÁQUINA

Definiciones y ejemplos de retinas y retinas, que te ayudan a dominar más fácilmente el código máquina.
Ref: 304-PVP 1.500 pts.

DOMINE EL CÓDIGO MÁQUINA

Descubre todos los trucos y secretos de un lenguaje code de máquina.
Ref: 406-PVP 1.100 pts.

PROGRAMACIÓN PARA SUPERUSUARIOS

Si necesitas resolver algún problema de programación, comprate este libro. Un libro que te enseñará a programar de una forma que no podrás olvidar.
Ref: 304-PVP 1.500 pts.

AMSTRAD CPC HARDWARE

Una sub-obra con todo de la RAM, ROM, el chip de sonido, el controlador de vídeo. Aprenderás fácil para profundar.
Ref: 406-PVP 1.100 pts.

PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

Para, a través de este libro podrás comprender programar.
Ref: 303-PVP 1.500 pts.

LOS FICHEROS EN LOGO

Encontrarás ideas de como utilizar los ficheros en LOGO.
Ref: 304-PVP 1.500 pts.

Manual de ficheros en LOGO, ref: 403-PVP 1.500 pts.

CURSO DIDÁCTICO BASIC I - II

Con ejercicios con todo lo que necesitas saber sobre BASIC.
Ref: 111-PVP 2.200 pts.

INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

Curso voluminoso especialmente preparado para la llevada al máximo de conocimientos de esta materia. Ref: 303-PVP 1.500 pts.

SOFTWARE CPC (464/664/6128) Y PCW

CONTABILIDAD PERSONAL

Manual: Admite 30 cuentas, permite de llevar hasta nueve cuentas bancarias, posibilidad de llevar los gastos de agua, luz, comunidad, etc.
Ref: 403-PVP 7.500 pts.

REGISTRO DE FACTURAS

Manual: Admite de llevar el control del IVA, permite almacenar hasta 100 comprobantes. 1.000 facturas recibidas y 1.000 emitidas.
Ref: 476-PVP 7.500 pts.

NÓMINAS

Manual: Permite realizar las nóminas de hasta 50 personas por fichero. Configuración de CC's de la Seguridad Social.

Ref: 303-PVP 1.500 pts.

ESTADÍSTICA

Manual: Es una herramienta potente, portable y útil de análisis. Permite crear datos y exportarlos a otros sistemas, complejidad de los y representación de análisis. El análisis, la estadística, la descripción, distribución normal, etc.
Ref: 304-PVP 1.500 pts.

MATEMÁTICAS

Manual: Resuelve funciones algebraicas, cálculo numérico, derivadas, integrales, etc.
Ref: 304-PVP 1.500 pts.

YISA JET

Permite almacenar hasta de 100.000 datos, ref: 403-PVP 1.500 pts.

CONFAS

Plan General Plus Nacional (Contable). Define todas las cuentas. Llena control de cuentas, con gastos, facturas y ventas con FAST.
Capacidad: 500 cuentas, 1.000 productos y 25.000 apuntes.
Ref: 403-PVP 12.000 pts.

Ref: 403-PVP 12.000 pts.

GESTIBASNET

El programa para llevar la gestión y facturación de un cliente de negocio. Fácil de usar por

dos líneas y resaltar los cambios de la configuración de los registros. Un libro al alcance de todos los usuarios de esta programación.
Ref: 403-PVP 14.500 pts.

FAST

(Facturación y control de stock). Permite llevar control de clientes y proveedores, lista de deudas y puede relacionar con COMAS.

Capacidad: 500 clientes, 1.000 productos y 25.000 apuntes.
Ref: 403-PVP 12.000 pts.

FACTURACIÓN

Este programa es ideal para un pequeño negocio, puesto que tiene una capacidad para 500 cuentas, 400 clientes, 2.000 notas.
Ref: 403-PVP 7.500 pts.

RECORTE Y ENVÍE HOY MISMO SU PEDIDO

HOT LINE / SERVICIOS AYUDA USUARIO



IDEALOGIC: (93) 293 88 93 y 293 89 09
LINE: (943) 61 55 35
ABACO SOFT: (97) 21 69 72



JUEGOS en 3" CPC

LA PANTERA T MONTAÑELO.

Debes ganar a la Pantera o perderás que el Imperio Cromático se desmorone. Con los dibujos de Montañelo y las posibilidades de Pólymex, asegúrate lo que puedes hacer.
Ref. 523 PVP: 2.900 Ptas.

HMM CONTRA.

Un completo juego de estrategia que incluye un juego de Analele, un juego de memoria y muchas cosas más que te convertirán en un excelentísimo jugador.
Ref. 510 PVP: 3.500 Ptas.
ANORA 2.800 Ptas.

METROPOL.

Comprar y vender la ciudad con sólo apretar un "botón".
Ref. 522 PVP: 2.800 Ptas.

ATROG.

En la más apasionante y de vertido físico del mundo 50 tiempos.

Ref. 511 PVP: 3.150 Ptas.
ANORA 2.800 Ptas.

PROHIBITION.

¿Serás capaz de disponer a los jugadores antes de que te abanquen ellos?
Ref. 518 PVP: 2.750 Ptas.
ANORA 2.800 Ptas.

JUEGOS en 5 1/4" PC

9 PRINCIPES AMER.

Un juego de negociaciones políticas, alianzas, refuerzos, ataques.
Ref. 418 PVP: 2.900 Ptas.

OCTURE ROJO.

En el último enfrentamiento recibirás novedades capaces de destruir 200 ciudades y 70 ejércitos.

¿Será el conaniano?

Ref. 519 PVP: 3.500 Ptas.

GAME OVER.

Harmonía y estrategia mágica, es la mujer que convence a todo un ejército de terminales, a los cinco colaboradores de planetas.
Ref. 515 PVP: 2.500 Ptas.

PIANTIS.

Reflexión a 34 imágenes de Sauter a lo largo de cuatro días y una vez más durante.
Ref. 514 PVP: 2.900 Ptas.

MOTOR BIKE MADNESS.

Lo más apasionante del mundo del trial.

Ref. 517 PVP: 2.500 Ptas.

3D GAME MAKER.

"Hacer no es un juego... es muy serio". Podrás realizarlos pequeños juegos y, además, te ofrecerán comercialización después.
Ref. 520 PVP: 2.500 Ptas.

JUEGOS en cassette CPC

10 HIT GAMES DE OCEAN.

Cuatro cassettes con 10 juegos variados.
Ref. 416 PVP: 2.500 Ptas.

SPORT'88.

Puedes practicar la deporte favorito y estar a tu ordenador.
Ref. 484 PVP: 1.265 Ptas.

JACK THE KIPPER.

¿Quieres saber la misteriosa vida de Jack el Destripador?

Ref. 526 PVP: 875 Ptas.

INTERPOOL.

"Descompones el piquete en cuatro planes, por lo tanto, cuando, las apuestas son bonitas".
Ref. 523 PVP: 1.200 Ptas.
ANORA 990 Ptas.

GLADIATOR.

"The Marcus de Moxena dobló la lucha por la Mordant... o no".
Ref. 528 PVP: 875 Ptas.

JUEGOS en 3" PCW

FORMULA 1

Si te gustan los coches, serie al Campeonato del Mundo. Corre con los coches que prefieras a la velocidad.
Ref. 415 PVP: 2.800 Ptas.

REY-WAR

Simulador de vuelo a tiempo real. El helicóptero más peligroso que jamás haya surcado los cielos. ¿Quieres ser el piloto?
Ref. 426 PVP: 3.800 Ptas.

BOS WINNER.

Un mundo de fantasía que podrás que apurar en un ambiente local. Apuntar al nivel de 1000. 1000 Ptas.

STREAP POKER.

El juego pago de más éxito del PCW. Juega hasta la ca-

rra con la clase de los señores. Conflicción y apuestas.
Ref. 461 PVP: 3.800 Ptas.

SIR LANCELOT

En la Edad Media de la mano del legendario Lancelot. Múltiples aventuras.
Ref. 461 PVP: 3.800 Ptas.

SPACE COMBAT

Serás protagonista de una batalla intergaláctica, en la que los robots enemigos destruirán cualquier cosa.
Ref. 462 PVP: 3.800 Ptas.

COLOSSUS CHESS 4.0

Un completo juego de ajedrez. Tridimensional y lleno de vida. Ejercita tu estrategia.
Ref. 470 PVP: 2.700 Ptas.

¡FELIZ 1990!

I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS

OFERTAS

ACCESORIOS Y PERIFERICOS

Funda CPC F. verde. Ref. 141-PVP: 1.795 Ptas.	Cable Audio 6126. Ref. 190-PVP: 595 Ptas.	Funda para PCW 6012. (Tres piezas) Ref. 404-PVP: 1.295 Ptas.	Ref. 120-PVP: 3.000 Ptas.
Funda CPC 484 color. Ref. 143-PVP: 1.795 Ptas.	Cable prolongación 604-6126. Ref. 190-PVP: 3.275 Ptas.	Kit Reemplazabotones discos 3". Ref. 123-PVP: 3.100 Ptas.	Discos 5, 1/4" Datahard. 10 Unidades Ref. 370-PVP: 1.200 Ptas.
Funda CPC 8128 F. verde. Ref. 142-PVP: 1.795 Ptas.	Kit Reemplazabotones. Ref. 410-PVP: 745 Ptas.	ASCELA 3.000 Ptas.	Disco 3, 1/2" Datahard. 10 Unidades Ref. 370-PVP: 2.500 Ptas.
Funda CPC 6128 color. Ref. 144-PVP: 1.795 Ptas.	Portadocumentos. (Doble, Doble) Ref. 150-PVP: 995 Ptas.	Cinta impresora PCW 6012. Ref. 193-PVP: 1.380 Ptas.	3 Cintas video E-180 Amstrad Datahard. Para grabar el formato ref. 612-PVP: 3.000 Ptas.
Joystick (Amatick). Ref. 406-PVP: 595 Ptas.	Cable para controlador de teclado y pantalla. Ref. 369-PVP: 3.000 Ptas.	Kit de discos 3" + interfaz video. Ref. 120-PVP: 5.100 Ptas.	PCW USER Número 1. Programas para PCW Ref. 370-PVP: 1.200 Ptas.
Cable prolongador. Ref. 193-PVP: 3.000 Ptas.	Almohadilla "ratón". Ref. 157-PVP: 1.095 Ptas.	5 Discos 3" + interfaz video.	

NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD

MULTIFACE 3 (Spectrum)

Un interfaz multipropósito que permite hacer backup transfiriendo 44.112 K de datos a disco, disco a cinta, cinta a cinta y disco a disco. También cuenta con un panel de control que permite con-

ducir, modificar y transferir software.
Puede copiar archivos en dos modos de alta velocidad y extender el uso del DSK al Spectrum de 48 K.
Un periférico imprescindible para el Spectrum Plus 3.
Pídelo en nuestro Interfaz de discos incluidos.
Ref. 621-PVP: 15.990 Ptas.



EL NUEVO INGLÉS SIN ESFUERZO / PC ASSIMIL

Un método fácil, ameno y efectivo para aprender inglés, basado en el uso del vocabulario actual, con técnicas progresivas de la gramática, en un libro desmontable y profuso de elementos audiovisuales para el aprendizaje.

EL NUEVO INGLÉS SIN ESFUERZO.
Ref. 434 PVP: 25.000 Ptas.
Con libro del curso más cassette y apéndice de AUTOCORRECCIÓN para PC y Computador en 1.44.

EL NUEVO INGLÉS SIN ESFUERZO.
Ref. 435 PVP: 25.000 Ptas.
Con el método como una gran gramática de AUTOCORRECCIÓN para PC y Computador en 1.44.

EXERCICIOS AUTOCORRECCIÓN PC 61/4.
Ref. 434 PVP: 25.000 Ptas.
Una colección más de ejercicios gramaticales, ortográficos y vocabulares del inglés corriente. 30 días de sesiones ejercicios.

EL INGLÉS SIN 1/2
Ref. 435 PVP: 25.000 Ptas.
Programa interactivo para aprender vocabulario inglés esencial (100 palabras por sesión) tanto en casa, después de la escuela, como en el trabajo. Con un libro de ejercicios y 30 palabras de nivel medio.

EL INGLÉS SIN 1/2
Ref. 436 PVP: 25.000 Ptas.
Programa interactivo para aprender vocabulario esencial (1.000 palabras por sesión) tanto en casa, después de la escuela, como en el trabajo. Con un libro de ejercicios y 30 palabras de nivel medio.

SEIKO PC DATAGRAPH RC-4000

El terminal de ordenador más pequeño del mundo



Lo conecta a su PC y surge en segundos: no pierde las más sencillas por sus minúsculas pantallas con pequeños teléfonos o tarjetas para en almacenar todos los datos, porque toda la información viene de su ordenador personal.

Teléfonos, listas de compras, reuniones, listas de precios, horarios, agendas, cualquier pequeño detalle que usted no desea olvidar.

Rellene el cupón de pedido del final de la revista

EL PC, EN SU MANO

¿Cómo planificar tu RC 4000?

El RC 4000 tiene cinco funciones principales:

1. Es un bloc de notas. Almacena datos, cifras, fechas, lo que quiera. Cada ficha puede tener hasta 24 caracteres y valores de una vez.
2. Es una agenda viva. Usted crea un diario con el mes, día, hora y minuto y su reloj terminal le avisa en el momento oportuno con un mensaje de 12 caracteres, excelente para aniversarios y cumpleaños.
3. Es un reloj alarmar. Se tiene una reunión todos los martes a las 10:30 y los jueves a las 17:00 reserva en su memoria. La función de alarmas semanales es ideal.
4. Las horas de otros países. Si desea saber la hora de Nueva York o Buenos Aires solo tiene que introducir la diferencia de horas y listo.
5. ¡Ah!, y, por supuesto, es un reloj. Tiene todas las funciones de un reloj además de las otras, que lo convertirían en algo especial.

SOLO 12.500 ptas



Cuando Seiko lanzó este modelo, el precio era de 45.000 pesetas. Hoy es lo obsequio por 12.500 pesetas. (Cantidades limitadas. Oferta válida hasta el 31 de noviembre.)

Ref.: 650,
P.V.P. 12.500 pesetas.
IVA y gastos de envío incluidos.

PC: PARA TODOS LOS GUSTOS

F-16
COMBAT FLIGHT

2150

E.S.O.

SKIDOO

S4

SYSTEM Entertainment S.A.
Paseo de los Mártires, 12
08004 - MALASPÀ
Tel. 725.04.00 Fax 725.05.95